MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

Pełna wersja **Railroad Tycoon II:** The Second Century

TOP SECRET

2xCD-ROM



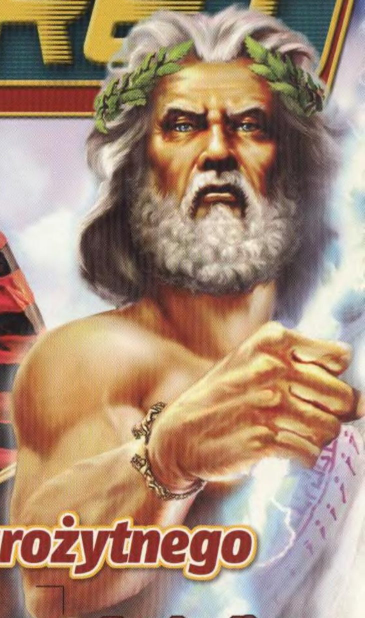
nr 11/2002 • LISTOPAD
cena 15 zł w tym 7% VAT

Indeks 370487









Age of Mythology

Boska strategia czasu starożytnego

RAILROAD TYCOON II

łatki
efield 1942 v.1.1
Siege v.1.11.1462
ht & Magic IV v.2.0
Zorro v.1.005
r v.1.2

z gier
thology
or:
dle Kingdom
02
Life
val:
War
trike II

obszerna
TIPSÓW

Tu powinno znajdować się pudełko z dwiema płytami CD. Jeżeli go brakuje, reklamuj egzemplarz u kioskarza



Numer 11/2002

PEŁNA WERSJA

The Second Century

Zamknęli go i uciekł **Prisoner of War**

Rzecz o grozie i mrozie **The Thing**

Rozkładamy Europę **Medieval Total War**

7 kart dźwiękowych na przesłuchaniu

TOP SECRET #56

READ.ME

Burza cichnie, ale wichura nie ustaje. Tak wielkiego entuzjazmu i szczerej radości nie spodziewaliśmy się nawet w marzeniach. Startowi nowego Top Secretu towarzyszyła burzliwa dyskusja na grupach prgk* i forum Gry-Online.pl, która w większości przeniosła się na **www.top-secret.pl**. Odzew jest ogromny! Na wszystkie listy staramy się odpowiadać, a redakcja zaczyna dzień od parogodzinnej sesji na forum Top Secretu.



Marcin Przasnyski
Aleksy Uchański

Jeszcze raz dziękujemy:
- setkom aktywnych użytkowników na forum, którzy piszą ponad tysiąc postów dziennie
- tysiącom czytelników, którzy zechcieli napisać do nas parę słów na kartce albo przez e-mail
- dziesiątkom tysięcy anonimowych osób, które wydały 15 złotych i bezgłośnie spożywają Top Secret
- wszystkim, którzy zechcieli zauważyć i docenić powrót starego pisma w nowej formie.

Dostaliśmy liczne uwagi, sporo krytyki, ale również pochwał. Słuchamy tego, co mówicie i zmieniamy w piśmie to, co nie przypadło do gustu. Redukujemy Tapety, chociaż na razie ich nie usuwamy. Zmieniamy kolorystykę okładki, ale logo póki co zostaje bez większych zmian. Luzujemy w tekstach, ale nie rezygnujemy z konkretów. Skracamy Tipsy i wydłużamy ważniejsze Werdykty. News, Raport i Poradnik zdały egzamin! Varia dojrzewają, a Tylda – zobaczcie sami.

Nie spuszczamy z tonu, bo przed nami jeszcze wiele do zrobienia. Do tego numeru, poza obowiązkowym programem, przygotowaliśmy zestaw kampanii polskich kolei do pełnej wersji Railroad Tycoona II: The Second Century zamieszczonej na CD. Technofilom polecamy artykuł o tajnikach polonizacji Thiefa w dziale Varia. Jest też nowy dział: Replay, krótko oceniający tanie reedycje gier. Zaś w Werdyktach znów zdeptaliśmy podkutymi butami parę głośnych tytułów.

POD(W)STĘPNIAK

Ludu grający miast i wsi! Kolaboracja współpracowników starego i jeszcze starszego TS-u stawia nas w trudnej sytuacji. Oni zawłaszczyli legendę pisma, ale to my obaliliśmy Naczelnego, trzy kontenery browców i na końcu samo pismo. Radykalizm nas zgubił, ale nasza manipulacja członkiem pod płaszczykiem doprowadziła do tego, że Triumwirat uwierzył, że on zrobił rewolucję i rządził. Dzięki skrycie zakonspirowanej tajności ocaliliśmy nasze komórki i wychodki. Teraz wracamy, by stać się wyrazicielami waszej woli. Będziemy walczyć za wolę waszą i naszą!

Bogatsi o nowe doświadczenia przystępujemy do konspiracyjnej roboty w strukturach nowej redakcji. Będziemy delikatni niczym drut kolczasty, skryci jak grzyb atomowy i cisi na podobieństwo silnika Ursusa C-330.

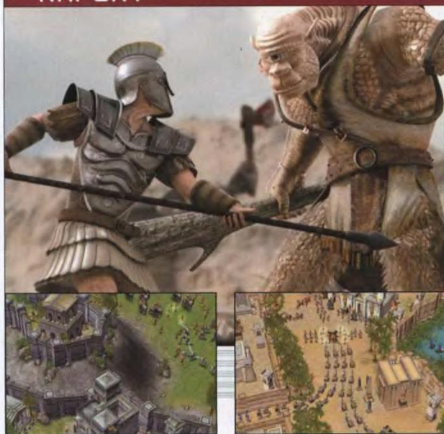
Nasz program jest prosty: ma być więcej, ma być lepiej i każdy ma być wolny (albo szybki, jak sobie wybierze). I niech zrobi to ktoś za nas. Nasz Wielki Prowodyr Kopalny wypiął się na TS-a i cały świat, wskazując wyraźnie swym zadem drogę ku wolności jednostki. Skoro on sam się odwołał, my też się do niego będziemy odwoływać.

Popieramy wszelkie rodzaje gier: od gry wstępnej, przez grę na zwłokę, po grę wartą świeczki. Nie wchodzi w grę robienie dobrej miny do złej gry – nie znamy się na materiałach wybuchowych.

Nadejdzie jednak czas, że powstaniemy, rzucimy granat w szambo i wystąpimy z odkrytą przyłbicą. Ale ta chwilowo się zacięła. Dlatego cierpliwie czekamy na sygnał, który sami sobie damy. Albo nie damy. Albo damy, ale nie każdemu. Tak czy owak, jeszcze tu wrócimy.

Podpisano
anonimowi przedstawiciele radykalnie konserwatywnego Tajnego Stowarzyszenia do Walki z Anoreksją Umysłową im. Kopalnego

RAPORT



RAPORT

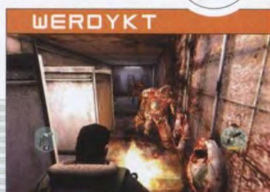
PORADNIK



TAPETA



WERDYKT



58 The Thing

RAPORT



20 Tomb Raider Angel of Darkness

30 Prisoner of War

Z SZACUNKU DLA TRADYCJI TWORZYMY CAŁKIEM NOWE PISMO

Ściśle Tajne

Chłopaki, nie róbcie pode mnie – róbcie pod siebie! – powiedział Wysocki. I miał rację. Dlatego Top Secret nie jest kalką pisma z lat 1989-1996. Ale wciąż chcemy zaspokajać potrzeby aktywnego i świadomego gracza

■ Top Secret to stustronicowe pismo z dwiema płytami CD za umiarkowaną cenę. Płyty są do grania, a pismo do czytania, ale tworzeniu obu elementów poświęcamy równie wiele uwagi.

■ Nasze rubryki oddają cykl życia gry komputerowej. Śledzimy jej rozwój od najmniejszej wzmianki przez kolejne etapy produkcji: zapowiedzi, screenshoty, dema, wersje alfa i beta, aż do finalnej gry.

■ Interesujemy się nowościami. Krótkie zapowiedzi gier, które ukażą się nie wcześniej niż w ciągu kilku miesięcy, umieszczamy w rubryce **News**. Najwięcej miejsca poświęcamy natomiast tym tytułom, które wkrótce wchodzą do sprzedaży. W rubryce **Raport** zbieramy na ich temat wszelkie informacje – te podawane do publicznej wiadomości i te ukrywane przez producentów.

■ Gdy gra trafia do sklepów, podsumowujemy jej walory w rubryce **Werdykt**. Większość gier to niestety rozczarowania. Mamy wysokie wymagania i krytycznie recenzujemy gry. Nie czepiamy się dla zasady. Stawiamy surowe oceny, konfrontując finalny produkt z zapowiedziami.

■ Starsze gry, które wracają na rynek po obniżonej cenie, oceniamy w rubryce **Replay**. Pod względem grywalności nierzadko przewyższają one nowe, kilka razy droższe tytuły!

■ Najlepsze gry rozkładamy na czynniki pierwsze i tworzymy obszerny **Poradnik** – kompletną i dokładną pomoc w rozgrywce. Kody podajemy w rubryce **Tipsy**.

■ W dziale **Techno** zajmujemy się tym, co potrzebne do grania: podzespołami komputera, systemem, sterownikami i akcesoriami.

■ Dział **Varia** to miejsce na pozostałe tematy związane z grami. Chętnie sięgamy w przeszłość, by przypomnieć dumne początki gier. Zadajemy niedyskretne pytania wybitnym twórcom. Zaglądamy za kulisy powstawania gier, przedstawiamy technologie, narzędzia i procesy. Ta rubryka będzie rosła, o ile spotka się z waszą aprobatą. Czekamy na opinie i sugestie tematów!

■ Rubryka **Tylda** rządzi się prostą regułą: nie ma żadnych reguł. Nigdy nie wiemy, co pojawi się w niej za miesiąc. Prognoza pogody dla Bangladeszu ma równie duże szanse co porównanie Thiefa z fortepianem.

To, co znajdzie się w kolejnych numerach TS-a, zależy też od was. Piszcie!

■ Jesteśmy w internecie. Pod adresem **www.top-secret.pl** można skorzystać ze stale rosnącej bazy informacyjnej, a także dyskutować z innymi graczami na forum. Najciekawsze dyskusje oraz odpowiedzi na listy będą publikowane w rubryce **Forum**.

■ Płyty CD tworzymy starannie. Dobieramy najnowsze dema, aktualne **łatki** i **sterowniki**, ciekawe filmy i wszelkiego rodzaju dodatki do gier. Na CD publikujemy też kolejne wersje stale rosnącej bazy tipsów.

■ Dobierając pełną wersję gry, kierujemy się gustem – także waszym. Nie każdy producent daje się przekonać do sprzedania gry do pisma, ale przysyłajcie swoje typy – będziemy próbować.

■ **Pełna wersja** gry jest wzbogacona o liczne dodatki. Na płycie umieszczamy **łatki** aktualizujące ją do najnowszej wersji i obowiązkową łatkę polonizującą. Dołączamy zestawy **misji**, a kiedy to możliwe, **tapety**, **tematy pulpitu**, **edytory i mody**.

■ Czekamy na opinie! Podtrzymujemy tradycję dobrego kontaktu z czytelnikami. Jesteśmy do dyspozycji na forum oraz pod adresem: Top Secret, Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa i w sieci: **www.top-secret.pl**, **tajne@top-secret.pl** ■

PIĘCIOGWIAZDKOWY SYSTEM OCEN

Podobno są tylko gry dobre i złe, ale trafia się też coś pośrodku



★★★★★	Hit. Rewelacja. Dzieło geniuszu. Nowy król w swoim gatunku
★★★★☆	Dobra gra, istotnie lepsza od przeciętnej. Świetna zabawa gwarantowana
★★★☆☆	Solidny produkt, jak wiele innych. Jeśli kochasz ten gatunek, warto rzucić okiem
★★☆☆☆	Poniżej średniej. Od grania nie ucierpisz na zdrowiu, ale po co tracić czas
★☆☆☆☆	Uwaga! To gorzej niż niestrawny gniot – to prawdziwy toksyczny odpad!

KLASYFIKACJA GATUNKÓW GIER

Wszystkie gry dzielimy na sześć podstawowych kategorii. Gatunki często się przenikają, ale jeden zawsze dominuje

ZRĘCZNOŚCIOWA	Liczy się refleks. Najszersza kategoria, obejmuje także wyścigi i gry sportowe
STRATEGICZNA	Główkowanie nad mapą. Zaliczamy tu gry wojenne, ekonomiczne i wszelkie simy
RPG	Fabuła plus współczynniki postaci. Obejmuje też diablowate nawalanki
SYMULACYJNA	Samolot, czołg, okręt podwodny... Za sterami naciskamy nie tylko przycisk fire
PRZYGODOWA	Fabuła plus zagadki. Tylko typowe przygodówki, Tomb Raider się nie łapie
LOGICZNA	Komputerowe wersje gier planszowych i inne czysto umysłowe rozrywki

KOLORY WSKAZUJĄ DROGĘ

Szeroka tematyka Top Secretu podzielona jest na 13 rubryk

NEWS	Zapowiedzi, doniesienia i nowości z rynku gier. Krótko o tym, co w trawie piszczy
TAPETA	Coś dla oka. Nowe gry chwalą się piękną grafiką. Tutaj podziwiamy je bez słowa
RAPORT	Kompendium wiedzy. Wszystko na temat gier, które ukażą się w najbliższym czasie
WERDYKT	Recenzja, krytyka, ocena. Zwięzłe podsumowanie wad i zalet nowo wydanych gier
REPLAY	Krótkie prezentacje reedycji wielkich hitów. Wybieramy starsze gry, które wciąż są dobre
PORADNIK	Kompletny opis, wielostronicowe rozwiązanie najciekawszej w ostatnim okresie gry
TIPSY	Kody i triki do ostatnio granych tytułów. Wszystkie sprawdzone, a ich działanie opisane
WWW	Internet okiem gracza. Przewodnik po witrynach wartych częstego odwiedzania
TECHNO	Dział techniczny. Nowości rynkowe, testy, ciekawostki programowe i sprzętowe
VARIA	Szeroki wachlarz tematów okołogrowych: od starych gier, przez wywiady, aż po polonizacje
TYLDA	Na wesoło. Zbiór abstrakcyjnych żartów, postpythonowskich skeczy i komiks
FORUM	Czytelnicy do piór! Wspólnie dyskutujemy na ważne tematy i rozwiązujemy problemy
FELIETON	Na deser sałatka z tetryka. Weterani polskiej sceny wypowiadają się na różne tematy

UDAWANIE GREKA, CZYLI SMUTNE SKUTKI NIEWYDARZONEJ USTAWY

SMS-em

TS 10/02 – patch 1.01

Mimo usilnych starań, wnikliwej korekty i dogłębnej analizy każdego z tekstów umieszczonych w poprzednim numerze udało nam się zasadzić kilka kalafiorów, za które niniejszym przepraszamy. Nie chowamy jednak głowy w piasek, bo wykładzina w redakcji kryje twardą podłogę, na której manewry kolankowo-łokciowe kończą się boleśnie. Wydajemy zamiast tego łatkę do wersji 1.01, dzięki której każdy czytelnik może stać się posiadaczem starego, lepszego TS-a. Wystarczy długopis i stosowanie się do naszych wskazówek.

Pierwszy błąd znalazł się w tytule artykułu o ECTS (European Computer Trade Show) na stronie ósmej, a potem został powielony w tytule tabelki na stronie dziewiątej. Co prawda nasz tytuł znacznie lepiej pasuje do artykułu (ETCS – Elektroniczne Targi Coraz Słabsze), ale nie zmienia to faktu, że jest błędny. Że zdarzył się w tytule? Najciemniej jest pod latarnią – jak stwierdziła jedna pani pytana przez policjanta, czemu stoi w bramie.

W spisie treści na stronie czwartej znalazła się informacja, że poradnik do Warcrafta III zaczyna się na stronie 54. Warcraft wymknął nam się spod kontroli, choć wydawało nam się, że wiemy o nim wszystko. Na szczęście w spisie treści na stronie piątej wskazaliśmy już właściwą stronę – 68.

Nie udało nam się podać poprawnie polskiego wydawcy No One Lives Forever 2. Będzie nim Play it!, a nie CD Projekt. Przepraszamy obie zainteresowane firmy.

Błąd pojawił też się w naszym raporcie o Icewind Dale'u II. Przez cały tekst RooS miał, tak mu się przynajmniej wydawało, całkowitą i zgodną z rzeczywistością pewność, że producentem gry jest firma Black Isle, a tu na samym końcu (tadam!) napisał o BioWare. Po przeczytaniu tego w wydrukowanym już numerze czuł się nie mniej zaskoczony niż programiści z Black Isle, którzy zapewne chętnie wystosowaliby do nas list protestacyjny, gdyby tylko zrozumieli tekst po polsku.

Tragedia grecka

Pod koniec lipca grecki parlament wprowadził nową ustawę, która miała na celu zlikwidowanie nielegalnego hazardu. Już podczas tworzenia nowego prawa pojawiły się poważne wątpliwości.

– Teoretycznie policja może cię zaaresztować, jeśli używasz swojego peceta do grania w gry albo gdy twój pracodawca przyłapie cię na sieciowej partii szachów – napisał w swoim oświadczeniu przedstawiciel Greckiego Związku Kawiarni Internetowych. Okazało się, że miał rację – nieumiejętnie sformułowane prawo stawia w jednym szeregu gry hazardowe i elektroniczne. Ustawa numer 3037 wyjęła spod prawa między innymi „gry elektroniczne, z elektronicznymi częściami lub oprogramowaniem" i zakazała korzystania z nich w miejscach publicznych i lokalach prywatnych. Nowa ustawa miała dotyczyć nie tylko Greków, ale również turystów z zagranicy. – Skoro te rzeczy [przenośne konsole] są zabronione, to znaczy, że nie należy ich do Grecji przywozić – powiedział attaché handlowy ambasady Grecji w Londynie.

Po kilku dniach greccy politycy poinformowali, że wprawdzie nowe prawo zakazuje grania na pecetach i konsolach w domach, ale policja nie będzie przeprowadzała rewizji oraz aresztowań w mieszkaniach. Ta wypowiedź zasugerowała, że Grecja swoją nową ustawę po prostu zignoruje, ale już po tygodniu okazało się, że przedstawiciele prokuratury poważnie podchodzą do bzdur wymyślonych przez parlament.

Przed sądem stanęli właściciele kawiarenki internetowej, którzy pozwolili klientom grać w Counter-Strike'a. Właścicielom kafejki groziły kary do 75 000 euro (około 280 000 złotych) oraz rok więzienia. W Grecji zawrzało. – W Chinach zakazuje się wstępu na polityczne witryny, w innych krajach nie daje się wejść na strony erotyczne, a w Grecji nie wolno grać na komputerach i konsolach! – grzmiał przedstawiciel Greckiego Związku Kawiarni Internetowych, jednocześnie ironicznie sugerując wprowadzenie zakazu importu konsol i gier komputerowych i konsolowych.

Rząd w oficjalnych komunikatach informował, że nie będzie zmuszał Microsoftu do sprzedawania specjalnej, pozbawionej gier wersji Windowsów. Niezrażona prokuratura zamykała kolejne kafejki do wyjaśnienia sprawy. Na stronie www.gameland.gr ponad 30 000 osób podpisało petycję nakłaniającą greckie władze do zniesienia bądź znowelizowania niewydarzonej ustawy, zaś wszystkie międzynarodowe turnieje dla graczy (między innymi runda kwalifikacyjna prestiżowego CPL) zostały przeniesione poza granice Grecji.

Na szczęście rozsądek wziął górę nad nonsensem. Sąd uniewinnił właścicieli kafejki, jednocześnie podkreślając, że prawo zabraniające grania w gry komputerowe jest niezgodne z konstytucją i umowami międzynarodowymi. Greccy właściciele kafejek wyrazili zadowolenie z wyroku, który daje sądom podstawy do odrzucania wszystkich kolejnych pozwów związanych z graniem na pececie lub konsoli.

Sytuację wyjaśniło greckie ministerstwo finansów, wydając wytyczne, w których czytamy: „Instalowanie i używanie gier w domach i miejscach publicznych jest dozwolone, o ile nie pociąga za sobą korzyści finansowych dla grającego". Ta afera skończy się, gdy parlament naprawi swój prawny bubel. Dopiero wtedy kamień spadnie Grekom z serca. (jk) ■



Counter-Strike zgodnie z literą greckiej ustawy zakazującej grania był tak samo nielegalny jak automaty zwane jednorękimi bandytami

O komentarz poprosiliśmy Jerzego Wenderlicha, przewodniczącego sejmowej Komisji Kultury i Środków Przekazu



Poseł na Sejm sądzi, że taka sytuacja to nic nadzwyczajnego

– Oczywiście byłoby niezręcznością, gdybym poważył się podważać akty prawne ustanawiane przez parlament innego kraju. O ile wiem, w samej Grecji dostrzeżono wady tej ustawy i już na początku odstąpiono od nazbyt surowego egzekwowania litery tych zapisów. Wyjaśnienia dokonywało też greckie ministerstwo finansów i to, co miało być początkowo zupełnie zakazane, skonfrontowano z rzeczywistością. A więc nic nadzwyczajnego.

W innych krajach, także w Polsce, zdarzają się podobne wypadki. Bywało, że przyjmowaliśmy ustawę, która później nie do końca przystawała do praktyki życia. Czasem ustawodawca, oczywiście wolę myśleć o polskim parlamencie, w szlachetnym porywie do ustawy wpisuje same idee, a potem okazuje się, że ich kategorią absolutnie trzeba myśleć, ale nie można abstrahować od bardzo przyziemnych okoliczności. ■

Deus Ex 2

Kontynuacja przeboju Ion Stormu z dnia na dzień wygląda coraz lepiej. Wydarzenia, w których weźmiemy udział, rozegrają się 20 lat po zakończeniu części pierwszej. Wcielimy się w postać Aleksa Dentona (choć może on również być kobietą – czyżby miała na imię Alexia?), który jest wyhodowanym w laboratorium bratem (ewentualnie siostrą) JC oraz Paula Dentonów znanych z części pierwszej.

Nasze obawy wzbudza niestety sposób, w jaki Ion Storm rozwiąże kwestię rozpoczęcia gry. Jak pamiętamy, pierwszy Deus Ex miał trzy różne zakończenia, dodatkowo Paul Denton mógł w trakcie gry zginąć. Autorzy kontynuacji twierdzą, że film wprowadzający pogodzi wszystkie końcówki, zaś Paul pojawi się w fabule niezależnie od tego, co stało się z nim w części pierwszej. Ion Storm nie chce jednak podać swego cudownego rozwiązania. Mam nadzieję, że nie będzie to jakieś żałosne deus ex machina.

Poza tymi wątpliwościami Deus Ex 2 zapowiada się na rewelację. Gra będzie zawierała wszystko to, co pokochaliśmy w jedynce, czyli możliwość rozwiązywania problemów na wiele sposobów, trzymającą w napięciu fabułę oraz sporą dawkę akcji. Zobaczymy też nowości. Znikną umiejętności, co akurat wydaje się nam fatalnym pomysłem. Tłumaczenie Warrena Spectora, jakoby zbytnio komplikowały system gry, nie brzmi satysfakcjonująco. Zamiast tego pojawi się więcej miejsca na wszczepy, które nareszcie będzie można nadpisywać nowszymi, godząc się tym samym na bezpowrotną utratę starego sprzętu.

Będziemy również zaopatrywać się w tanie implanty z czarnego rynku, przy czym każdy z nich oprócz zalet będzie miał też istotne wady. Interesująco zapowiada się trasa, którą przemierzymy. Na razie wiadomo, że odwiedzimy Seattle, Niemcy, Kair i Antarktykę. Ion Storm nie planuje trybu multiplayer, choć Spector stwierdził, że jeśli będzie duże zapotrzebowanie, taka opcja zostanie uwzględniona.

Na nasze oko Deus Ex 2 to ekwiwalent miesiąca z życia tysięcy oczekujących graczy. (man)



Czy ta kobieta będzie naszym przyjacielem, czy wrogiem? Na razie gubimy się w domysłach. Deus Ex 2 to wciąż niewiadoma

i

wydaje: Eidos Interactive
kiedy: wiosna 2003
http: www.deusex2.com
wymagania: PIII 900 MHz, akcelerator 64 MB, 128 MB RAM
prognoza:



Gothic II

Akcja drugiej części zaczyna się w chwili zdjęcia magicznej bariery. Wcielimy się w byłego więźnia, by powstrzymać demony wyłażące z portalu. Jeśli autorzy czegoś nie schrzanią, wkrótce zagramy w świetnego RPG-a. (man)

Dalszy ciąg ciepło przyjętego RPG będzie rozbudowany pod każdym względem. W pierwszej części poruszaliśmy się po obszarze siedmiu kilometrów kwadratowych, spotkaliśmy stu bohaterów niezależnych, z których każdy składał się ze stu wielokątów – tym razem zwiedzimy 25 kilometrów kwadratowych, porozmawiamy z 500 postaciami, a każda z nich będzie zbudowana z 500 wielokątów. Ponadto będziemy dowolnie przełączać się na widok z perspektywy pierwszej osoby, wybierzemy jedną z trzech profesji (paladyn, mag, wojownik) oraz rzucimy 50 zaklęć. Tyle wyliczanki.

Znacznie bardziej ucieszyła nas wiadomość o planowanych zmianach w interfejsie. Szczegółów w tej kwestii na razie nie podano, ale każda zmiana jest tu pożądana – sterowanie postacią w pierwszej części było zdecydowanie największą wadą tej zaskakująco dobrej gry.

i

wydaje: Piranha Bytes
kiedy: grudzień 2002
http: www.piranha-bytes.com
wymagania: PIII 800 MHz, akcelerator 32 MB, 128 MB RAM
prognoza:





Miejski rynek to urocze miejsce. Ludzie w Gothiku II bywają jednak mniej uroczy. Drażnienie strażnika zwykle kończy się tragicznie

SMS-em

W werdykcie dotyczącym Cultures 2 pojawiła się kategoria gier stategicznych. Otóż dementujemy pogłoskę, że gra ta wymaga odrębnej kategorii – jest strategiczna i tak powinno stać w tekście.

W poradniku do Warcrafta III Sir Haszak z uporem godnym lepszej sprawy nazywa nocne elfy mrocznymi, przez co tekst wygląda trochę na nieporadnik. Haszak cierpiał chyba na pomroczność jasną albo za słabo ściemniał. Przepraszamy wszystkie stworzenia noczne i mrocne... to jest moczne i nrocne... przepraszamy wszystkich!

Dementujemy plotki, jakoby dział Varia – Magazyn był dwojga imion. Powinno być samo Varia. Magazyn to płód chorego umysłu. Nazwa ta nie przeszła kontroli jakości i uległa, jak nam się zdawało, całkowitemu zapomnieniu. Miała pozostać naszą tajemnicą. Ale nic to – redakcja Gazety Wyborczej uświadomiła sobie, że Magazyn to nazwa dla cieciów po prawie 10 latach!

Kolejna poprawka dotyczy wersji polskiej Thiefa, w której nie ma podpisów pod dialogami mówionymi. Obszernie tłumaczy się z tego Cubituss na stronie 90. Nie wiedzieliśmy, że to on jest winny, ale skoro się tłumaczy...

Jako niekiedy bezbłendna redkacja wyrażamy pobożne życzenie, by ta rubryka nie musiała pojawić się w kolejnym numerze naszego pisma. Zatem do zobaczenia. (dm)

Śródziemie RTS

Vivendi Universal wyda w przyszłym roku RTS-a na podstawie trylogii J. R. R. Tolkiena. W Lord of the Rings: The War of the Ring będziemy dowodzić siłami dobra bądź zła. Tłem akcji będą wydarzenia z pierwszego tomu trylogii prowadzące do powstania drużyny pierścienia. W przyszłości mają się ukazać jeszcze dwie kolejne gry oparte na pozostałych częściach Władcy pierścieni.

Firma Vivendi tworzy grę dzięki licencji dotyczącej praw do książki. Konkurencyjna gra (na razie tylko na konsole) tworzona przez Electronic Arts korzysta z praw do filmu. (man)

SNAKE W PECECIE • KRESKÓWKA W 3D • GDZIE RZYM, GDZIE KRYM

SMS-em

Z domieszką szwedzkiej krwi

Paradox Entertainment, szwedzka firma, która stworzyła obie części Europy Universalis, kupiła 20 procent akcji Conan Sales Company – firmy udzielającej licencji na produkty związane z filmami Conan Barbarzyńca i Conan Niszczyciel oraz serialem telewizyjnym o Conanie. Prezes Paradoksu Theodore Bergquist zapowiedział, że ten ruch zaowocuje w przyszłości grami komputerowymi, nie wiadomo jednak jeszcze, na jakie platformy sprzętowe. Podchodzimy do tych rewelacji z umiarkowanym optymizmem. (man)

Morrowind przed Trybunałem

Znakomicie przyjęta na Zachodzie gra RPG Elder Scrolls III: Morrowind doczeka się w listopadzie tego roku rozszerzenia pod tytułem Tribunal. W dodatku pojawią się nowe miejsca, wśród nich Mournhold, czyli stolica Morrowindu i Clockwork City. Spotkamy też nieznanych do tej pory bohaterów niezależnych, na przykład Viveca, członka trybunału czy Almalexię i Sotha Sil – dwóch boskich władców. Oczywiście jest nowa fabuła, jednak na razie nic bliższego nie wiadomo. Niestety w chwili premiery dodatku w Polsce wciąż nie będzie sprzedawany sam Morrowind, którego polonizacja się opóźnia. (man)

Włoska Mafia

We Włoszech komisja do spraw zwalczania mafii domagała się zakazu sprzedaży gry Mafia. Titti D'Amato, członek komisji, twierdził, że gra gloryfikuje przestępczość. W odpowiedzi włoski wydawca gry ogłosił na swej stronie WWW ankietę, w której 4000 osób opowiedziało się za wprowadzeniem jej na rynek. Do premiery doszło. U nas Mafii nie ma w sklepach z bardziej prozaicznych przyczyn: z opóźnieniem zaczęła się polonizacja. (man)

Metal Gear Solid 2: Substance

Hideo Kojima, charyzmatyczny twórca uwielbianych przez konsolowców gier z serii METAL GEAR, przypuszcza drugi atak na pecety. Tym razem na naszych twardych dyskach wyląduje skradanka METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE, która jest rozwinięciem znanej z PlayStation 2 gry Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. W grze pojawi się ponad dwieście (!) maleńkich misji zręcznościowych oraz pięć nowych, pełnokrwistych epizodów.

– SUBSTANCE to prawdziwa forma METAL GEAR SOLID 2 – mówi Kojima. – Tak właśnie od początku powinna była wyglądać ta gra.

Naszym bohaterem będzie znany z poprzednich części twardziel Solid Snake. Także w pięciu dodatkowych epizodach zagra on główną rolę. Ciekawe, jak SUBSTANCE wytrzyma rywalizację ze Splinter Cellem, grą podobną, ale osadzoną w bardziej strawnych dla Europejczyka realiach. (jk)

i

wydaje: Konami
kiedy: połowa 2003
http: www.konamijpn.com
wymagania: PIII 500 MHz, akcelerator 32 MB, 128 MB RAM
prognoza:





Snake wraca do akcji. Oczekujemy, że lepiej się sprawdzi w roli głównego bohatera niż wygwizdany przez graczy Raiden z Sons of Liberty na PS2

NOWA TWARZ

Dirk the Daring



Dzielny, choć gamoniowaty rycerz Dirk, bohater serii DRAGON'S LAIR, powraca na ekrany po – bagatela – kilkunastoletniej nieobecności. Jego zadaniem (jak zwykle) jest uratowanie z opresji pięknej księżniczki Daphne.

Zmienia się aparycja bohatera. Z płaskich, kolorowych malowanek Dirk trafia w baśniowo piękny trzeci wymiar. Chociaż w nowoczesnej formie, nasz bohater po staremu będzie się potykał o własny miecz i co chwila wpadał w poważne tarapaty.

W DRAGON'S LAIR 3D zadania Dirka zasadniczo się nie zmienią. Nadal będzie biegał po niebezpiecznych lochach i jaskiniach, wciąż co chwila śmierć będzie zaglądać mu w oczy i tylko gracz, wybierając ten jedyny słuszny spośród czterech manewrów, wyratuje go z opresji.

Tak przynajmniej będzie w trybie Classic. Tryb Adventure to dla Dirka nowość. Po raz pierwszy nasz szlachetny gamoń będzie miał swobodę ruchów. Wykorzysta ją w siekaniu z widokiem TPP. (man)

Legion

Tura po turze zjednoczymy Italię, podbijemy Galię, południową i północną Brytanię. W każdej kampanii użyjemy takiego samego uzbrojenia, choć od rozpoczęcia walk o panowanie nad Italią do podbicia Brytanii upłynęło ponad 700 lat, w czasie których zmieniła się organizacja, taktyka i wyposażenie armii. Od twórców Europy Universalis wymaga się więcej.

Najważniejsze będzie wojsko. Za produkowane w miastach drewno, żelazo i żywność wystawimy oddziały. Zgrupujemy je w armie liczące do ośmiu legionów. W bitwach legiony zdobędą doświadczenie zależne od ich zaangażowania w walkę.

Bitwy będą wyglądać dziwnie. Ustawimy szyki, czas, kiedy legion ma ruszyć i zatrzymać się oraz szybkość marszu. Po rozpoczęciu bitwy zobaczymy całą armię wroga, ale stracimy wpływ na walkę. Ma to symulować małą manewrowość rzymskiej armii. To przesada, bo wódz wydawał rozkazy przez posłańców. Ich wprowadzenie uczyniłoby grę mniej frustrującą, a dodałoby emocjonującą kwestię: zdąży czy nie zdąży? A może się wywali?

Granice mają się zmieniać dynamicznie: państwa będą podzielone na miasta o niezmiennych strefach wpływów. Ich przejęcie możliwe będzie tylko przez podbój, choć użyjemy też mniej inwazyjnych narzędzi dyplomacji. (dm)

i

wydaje: Paradox Ent.
kiedy: grudzień 2002
http: www.paradoxplaza.com
wymagania: PII 350 MHz, 64 MB RAM
prognoza:





Wojska u naszych granic to nie wycieczka turystyczno-krajoznawcza

GORĄCE ZESTAWIENIE • DRUGA CZĘŚĆ WALKI O ŻYCIE (CUDZE)

SMS-em

■ Kuloodporny mnich

Empire Interactive nabyło prawa autorskie do gier opartych na filmie Bulletproof Monk, którego premiera planowana jest na wiosnę 2003 roku. W tytułowego mnicha, który się kulom nie kłaniał, wcieli się Chow Yun-Fat, gwiazdor z filmu Przyczajony tygrys, ukryty smok, ale fabuła nowego dzieła (a zatem i gry) zapowiada się koszmarnie. Tajemniczy mnich przemierza świat, chroniąc równie tajemniczy papirus, który jest źródłem niesamowitej mocy. Czy coś w tym stylu. Empire planuje wydać całą serię gier opartych na tym wybitnie nowatorskim pomyśle, ale wciąż mam wątłą nadzieję, że oszczędzą nam przynajmniej RTS-ów z kuloodpornymi mnichami... (jk)

■ SimBurger 4 Online

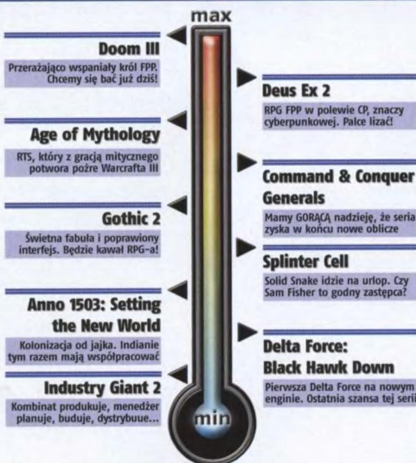
Electronic Arts podpisało kontrakt z McDonald's i Intelem na reklamowanie ich produktów w The Sims Online. Nie wiadomo, na jaką sumę opiewa umowa, ale mówi się o wielu milionach dolarów.

W The Sims Online gracze będą wiedli alternatywne życie w niemal rzeczywistym świecie. Jeśli nasz sim kupi komputer z Pentium 4, będzie się szybciej rozwijać niż przy maszynie z innym procesorem (w grze wcale nie nazwanym AMD). Simowie będą mogli nie tylko zjeść hamburgera w McDonald's, ale także poprowadzić ten interes. Jedzenie BigMaców ma zaspokajać głód, ale też potrzeby rozrywkowe. Wpływu żarcia z fast foodu na stan zdrowia nie przewidziano. Jeff Brown, rzecznik prasowy Electronic Arts, nie wyklucza kolejnych umów przed premierą gry.

Trzeba było tytułu, którego różne mutacje osiągnęły sprzedaż 17 milionów sztuk, by wielcy reklamodawcy dostrzegli potencjał drzemiący w grach komputerowych. Oby tylko product placement (czyli umieszczenie w sposób celowy i widoczny markowego produktu w filmie czy grze) nie stoczył się w grach komputerowych do tak żenującego poziomu jak w polskiej kinematografii. (jk)

TERMOMETR EMOCJI

Doom na przedzie



W dawnym Top Secrecie była rubryka Hity i Shity, w której gry na różne platformy sprzętowe poddawane były łaskawej ocenie. Termometr emocji to współczesna wersja tamtej rubryki. Prezentujemy tu gry, które wkrótce się ukażą. Skala pokazuje temperaturę naszych uczuć względem każdego z tytułów. W te z górnej części skali chcemy grać już, natychmiast, dziś, a najlepiej wczoraj. Te na dole mogą ukazać się dziś albo za rok. Nie zrobi to różnicy.

Obiektywna jakość gry nie mąci naszych uczuć, bo jeszcze jej nie znamy. Mierząc temperaturę emocji wobec gier jutra, kierujemy się instynktem i głodem dobrych produktów – prowadzi nas równie nieomylnie, jak zapach krwi rekiny. Jeśli więc gry umieszczone na szczycie okażą się przebojami, nie będzie to dla nas zaskoczeniem, tak samo jak ulokowanie uczuć w grze beznadziejnej. Rekiny też czasem kręcą się z głupimi minami u wylotu ścieków z rzeźni. (dm)

Emergency 2: The Ultimate Fight for Life

Pierwszą część ratowniczego RTS-a zapamiętaliśmy na długo. Oprócz genialnego pomysłu w pamięć wryły nam się: brak mapy, głupota sztucznej inteligencji, problemy z odnajdywaniem ścieżek przez strażaków i idiotyczne założenia niektórych misji. Do kolejnej części podchodzimy więc jak do jeża ludojada: ostrożnie i z sękatym kijem w ręku.

W nowym Emergency ponownie staniemy na czele służb ratowniczych, by na sygnale popędzić na ratunek ludziom. Weźmiemy udział w 25 misjach, z których wiele żeruje na ogólnoświatowych lękach po atakach terrorystycznych 11 września i innych głośnych katastrofach. Wyruszymy z pomocą tonącemu okrętowi podwodnemu przewożącemu broń jądrową (kłania się Kursk), będziemy wyciągać pasażerów z samolotu, który po porwaniu przez terrorystów lądował awaryjnie w centrum miasta, a nawet spróbujemy zapanować nad paniką w metropolii, w kierunku której zmierza asteroida. Do naszej dyspozycji będzie 40 jednostek ratowniczych oraz centrum koordynacyjne, przy pomocy którego będziemy mogli przejrzeć mapę terenu, w jakim przyjdzie nam pracować. Tego elementu brakowało w pierwszej części gry.

Emergency 2 ma wspaniały, oryginalny temat. Pytanie, jak twórcy poradzą sobie z wykonaniem. Zrażony marną pierwszą częścią obawiam się najgorszego. (man) ■



wydaje: Take 2 Interactive
kiedy: 2003
http: www.emergency2.com
wymagania: PIII 600 MHz, akcelerator 32 MB, 128 MB RAM
prognoza:





Ogromna dziura w budynku to nie wymysł szalonego architekta. Zdarzył się wypadek, a my musimy zapanować nad sytuacją

Shadow of Memories

Konami, firma wsławiona wieloma hitami na PlayStation 2, wkroczy w marcu 2003 roku na scenę pecetową. W planach są konwersje przebojów z konsol. Na pierwszy ogień idzie przygodówka SHADOW OF MEMORIES.

Nasz bohater Eike Kusch zaczyna przygodę od tego, że... ginie. Do świata żywych powraca dzięki tajemniczemu Homunculusowi. Ta wszechmocna istota wręcza Eikemu digi-pada, urządzenie do podróży w czasie, i wysyła go na spotkanie przygody, w trakcie której bohater wyjaśni tajemnicę morderstwa.



Eike robi okrągłe oczy na wieść o własnej śmierci. Mięczak...

Przed nami cztery epoki: XVI wiek, początek XX wieku, druga połowa XX wieku i czasy obecne. SHADOW OF MEMORIES będzie przypominać film interaktywny, w którym podejmiemy co jakiś czas kluczowe decyzje umożliwiające Eikemu ucieczkę przed śmiercią. Po około 10 godzinach gry zobaczymy jedno z pięciu zakończeń.
Screeny z wersji pecetowej pozwalają przypuszczać, że grafika będzie przypominać tę z konsoli. Oznacza to, że zobaczymy niskiej jakości tła i marne animacje postaci oraz znakomite przerywniki filmowe. Atutem SHADOW OF MEMORIES będzie fabuła, ale nie zagadki. Miłośnicy łamigłówek nie poszaleją. (man)

i
wydaje: Konami
kiedy: marzec 2003
http: www.konami-europe.com
wymagania: P III 600 MHz, akcelerator 16 MB, 64 MB RAM
prognoza:



The Gladiators



Walka wygląda jak film drogi. Zwyciężamy, przechodząc mapę

Oto nowy reality show z gladiatorami w roli głównej. Jako dowódcy jednego z trzech oddziałów: komandosów, potworów fantasy lub galaktycznych robotów będziemy walczyć na oczach rozentuzjazmowanych tłumów. Każda ze stron będzie miała po osiem rodzajów żołnierzy. Jednocześnie na mapie pojawi się do 500 jednostek. To bardzo dużo, a zrobi się gorąco, gdy spotkają się nawet niewielkie oddziały.
Elementy taktyki to ustawianie szyków, rozpoznanie, zastawianie pułapek. Teren będzie miał duże znaczenie. Od czasu do czasu natkniemy się na wieże obserwacyjne lub bunkry – zajmując je, zdobędziemy przewagę taktyczną.
W grze nie znajdziemy ani śladu ekonomii. Likwidując wroga, zdobędziemy kredyty, które zamienimy na nowych żołnierzy. W terenie znajdziemy też 10 premii, między innymi apteczki.
Pomysł i grafika w THE GLADIATORS wyglądają ciekawie, ale niestety rozgrywka zapowiada się na raczej monotonną. Czy taka faktycznie będzie, przekonamy się w okolicach gwiazdki. (dm)

i
wydaje: Arxel Tribe
kiedy: grudzień 2002
http: thegladiators.arxeltribe.com
wymagania: PII 300 MHz, akcelerator 16 MB, 128 MB RAM
prognoza:





JESZCZE JEDNA UCIECZKA • WŁADCY WRACAJĄ • GRA W KOMIKS

SMS-em

Serious Sam 3... to znaczy 2

Jak donosi serwis internetowy IGN, chorwacka grupa programistów Croteam pracuje nad trzecią częścią przygód Serious Sama, która będzie się nazywała... Serious Sam 2! Jak to możliwe? Otóż według autorów serii strzelanina Serious Sam: The Second Encounter była tylko dodatkiem do oryginału i dopiero mająca się ukazać pod koniec 2003 roku gra będzie właściwą kontynuacją. Czekamy z niecierpliwością na więcej konkretów. Poprawiony engine, który widzieliśmy w The Second Encounter, wyglądał pięknie. Ciekawe, na co jeszcze stać programistów z Croteamu. (man)

Blizzard na konsole

Blizzard ma reputację firmy, która wydaje gry rzadko, ale jak już wydaje, to z przytupem. Duży szum na konsolowych targach Tokyo Game Show wywołała prezentacja nowej odsłony StarCrafta o podtytule Ghost. Gra nie będzie RTS-em, ale TPP-em w stylu Metal Gear Solida. To jeszcze dałoby się ścierpieć (wszak StarCraft to niemal religia), ale nie do przyjęcia jest fakt, że na razie nie zapowiedziano jej na pecety. Zwłaszcza że Blizzard dotychczas pozostawał wierny naszym komputerom. (jk)

Warcraft z tronu

Warcraft III: Reign of Chaos, który od wielu tygodni zajmował pierwsze miejsce na amerykańskich listach sprzedaży przygotowywanych przez firmę NPD Techworld, musiał wreszcie ustąpić. Z piedestału strącił go Battlefield 1942, sieciowa zabawa w najsłynniejsze bitwy drugiej wojny światowej. Gwiazda Electronic Arts świeci coraz większym blaskiem: w pierwszej dziesiątce znalazło się aż siedem tytułów tej firmy, wśrod których aż cztery z linii The Sims.

Tymczasem świetna strategia Medieval: Total War radzi sobie słabo i zamyka pierwszą dziesiątkę. Najwyraźniej Amerykanie nie przepadają za grami, których akcja toczy się przed czasami Kolumba. (jk)

The Great Escape

The Great Escape to adaptacja opartego na faktach filmu wojennego ze Stevem McQueenem. Hilts, główny bohater, weźmie udział w wielkiej ucieczce z hitlerowskiego obozu jenieckiego.

Będziemy wiać z zatłoczonego szpitala wojennego, weźmiemy udział w mrożącej krew w żyłach pogoni w pędzącym pociągu i przekradniemy się przez ruchliwe lotnisko Luftwaffe. Poza Hiltsem pomożemy też MacDonaldowi, który biegle włada niemieckim i kieszonkowcowi Hendleyowi. W ucieczce wykorzystamy pojazdy mechaniczne – motocykle i ciężarówki. Całość wygląda podobnie do gry Prisoner of War, ale ma być bardziej dynamiczna i emocjonująca. Oby tylko twórcy nie przesadzili z fajerwerkami. Niepokoi wiadomość, że Hilts będzie ogłuszał strażników: przecież za coś takiego zostałby rozstrzelany. Taki właśnie był los dużej części uczestników prawdziwej wielkiej ucieczki. (jk)

i
wydaje: SCi
kiedy: początek 2003
http: www.sci.co.uk
wymagania: PII 300 MHz, akcelerator 16 MB, 128 MB
prognoza:





Odwróci się czy się nie odwróci? Hilts umie bezszelestnie przemykać za plecami strażników, ale powinien rozsądniej dobierać kolory ubrań

Warlords IV: Heroes of Etheria

Etheria znów ożyje, tym razem na enginie z Warlords: Battlecry II wraz z krajobrazami i postaciami z tej gry.

Pojawią się granice państw i strefy wpływów miast. Wszystkie surowce w obrębie strefy będą zbierane automatycznie. Rozbudowa miasta zwiększy jego wpływy.

Największą zmianą będą bitwy rozgrywane na oddzielnych mapach. Znaczenie zyska atak ze skrzydła i od tyłu. Każdy żołnierz będzie widoczny na mapie.

Prócz tej zmiany Warlords IV wygląda na adaptację WB II do turowej mechaniki. Zapowiada się więc mało oryginalna gra. Mamy nadzieję, że wynagrodzi to wysoka grywalność. (dm)



Bohatera nadal warto rozwijać. Do kolejnych misji przechodzi ze świtą

i
wydaje: SSG
kiedy: I kwartał 2003
http:www.ssg.com.au/warlords4
wymagania: PII 400 MHz, akcelerator 16 MB, 64 MB RAM
prognoza:



XIII

Komiks XIII autorstwa twórcy Thorgala, Jeana van Hamme'a, zrobił furorę na całym świecie. Również w Polsce wydawane są zeszyty z tej serii. XIII to polityczny thriller – intryga, w którą wplątany jest główny bohater, sięga najwyższych kręgów władzy USA, włącznie z prezydentem i głównodowodzącym armii amerykańskiej. Zwykle takie historie zbywamy pogardliwym uśmiechem, ale fabuła XIII napisana jest wyjątkowo przekonująco.

Gra na podstawie komiksu będzie strzelaniną FPP, ale autorzy postanowili nadać swojemu dziełu wyjątkowy styl. Grafika ma mieć niesamowity wygląd dzięki zastosowaniu tak zwanego cel-shadingu. Wszystkie postacie, bronie, a nawet budynki będą wyglądały niczym żywcem wyjęte z komiksu, jednocześnie nie tracąc nic ze swojej trójwymiarowości. Ciekawe, jak w takiej nietypowej roli sprawdzi się engine Unreala II.

Mówiąc o grze, Laurent Detoc, prezes Ubi Soft North America, nie kryje entuzjazmu, gorzej z konkretami. – W XIII pokażemy unikatowy świat, tak niesamowity, że gracze nie będą mogli się od niego oderwać.

Czy ma rację, przekonamy się dopiero za kilka miesięcy. Mamy nadzieję, że XIII zachwyci nas nie tylko grafiką, ale również rozbudowaną, zaskakującą fabułą. (jk)

i
wydaje: Ubi Soft
kiedy: początek 2003
http: www.ubi.com
wymagania: PII 800 MHz, akcelerator 32 MB, 128 MB
prognoza:





Komiksowa grafika jest piękna, ale animacja na razie kuleje



GORĄCZKA FPP • NOWY SEZON MAŁYSZA • ZMIENIAJĄ MANAGERA

SMS-em

Vivendi coś kręci

Black Label Games, jedna z firm należących do przechodzącego kłopoty finansowe giganta medialnego Vivendi, ogłosiła, że uzyskała prawa do stworzenia serii gier na podstawie Kill Billa, nowego filmu Quentina Tarantino. Kill Bill ma wejść na ekrany kin dopiero w październiku 2003 roku, a wystąpią w nim między innymi Uma Thurman i Lucy Liu. Zabójczyni, którą odgrywa Thurman, zostaje zdradzona przez szefa, ale udaje jej się przeżyć mafijne rozwiązanie umowy o pracę, czyli strzał w tył głowy. Po wyjściu ze śpiączki planuje zemstę. Na razie nie wiadomo, czy gra wiernie odwzoruje tę wyszukaną fabułę czy też będzie jedynie wariacją na temat filmu. Nic dziwnego: datę premiery gry Kill Bill wyznaczono na drugi kwartał... 2004 roku. Chwilę jeszcze poczekamy. (jk)

Chipsowi herosi

Firma Frito Lay Polska od niedawna zasypuje nas telewizyjnymi reklamami chipsów, w których występują potwory z Heroes of Might and Magic IV. Reklama promuje niektóre marki chipsów, do których dołączone są karty (pełen zestaw liczy 126 sztuk) właśnie z postaciami i budynkami z gry.

Zaciekawiły nas motywy decyzji o użyciu gry komputerowej – produktu mimo wszystko niszowego – do promocji chipsów, towaru jak najbardziej masowego. Według Marcina Marzęckiego z firmy CD Projekt, polskiego wydawcy gry, jest to efekt badań rynku, jakie przeprowadziło Frito Lay. Dowiodły one wielkiej popularności Heroesów wśród polskiej młodzieży. Zgodę na taką promocję wyraziło zarówno 3DO – amerykański wydawca gry – jak i CD Projekt.

To sygnał, że gry w Polsce zaczynają być traktowane poważnie przez dużych reklamodawców. Jeśli kampania Frito Lay odniesie sukces, być może wkrótce zobaczymy gadżety z gier w innych promocjach. Figurka Lary Croft dorzucana do zestawu Happy Meal w McDonald's? Czemu nie! (man)

Najbardziej oczekiwane gry FPP



No One Lives Forever 2. Agentka Archer wyrusza w bój przeciwko zbrodniczemu H.A.R.M.-owi. W walce wykorzystuje nie tylko pistolet z tłumikiem, ale również wybuchowe kotki oraz skórki od banana.
Premiera: listopad 2002



Unreal Tournament 2003. W Stanach już grają, u nas pojawi się za chwilę. Grę wzbogacono o zarządzanie drużyną, nowe mapy i piękną grafikę, ale sama rozgrywka to nadal czysta rozwałka, którą tak kochają tysiące graczy.
Premiera: listopad 2002



Doom III. Szczątkowa fabuła, horrorowy klimat plus niespotykane nigdy wcześniej efekty graficzne. Czy to wystarczy, aby nowy Doom powtórzył sukces poprzednich części? Głęboko wierzymy, że tak.
Premiera: połowa 2003



XIII. Nietypowa strzelanina z komiksowym rodowodem i takąż grafiką (dzięki technice cel-shading). W roli Trzynastki spróbujemy odkryć tajemnice swojej przeszłości i rozbić międzynarodowy spisek.
Premiera: początek 2003



Counter-Strike: Condition Zero. Słynną grą sieciową w odświeżonej formie będą się cieszyć nie tylko ludzie ze stałymi łączami. Rozbudowany single player, niegłupie boty, zadania powiązane fabułą – jest na co czekać!
Premiera: początek 2003

Championship Manager 4

Gra jest pisana od nowa. Pojawi się w końcu graficzna prezentacja meczów, a liczba lig zwiększy się do 50. Trudno sobie wyobrazić komputer, na którym zagramy we wszystkie z sensowną prędkością.
Poprzednie części były najbardziej realistycznymi symulatorami pracy menedżera. Nowa ma je przebić. Zawodnicy będą mieli swych agentów i nowe sposoby zawierania kontraktów. Zyskają parametry, których brakowało: wagę, wzrost oraz miejsce urodzenia wpływające na preferencje klubowe. To tylko kilka z wielu zmian.
Wydaje się, że CM4 będzie grą wybitną. Autorzy planują premierę na grudzień, ale przecieki mówią o początku 2003 roku. Na razie nie ma z niej nawet żadnych grafik. (dm)

i

wydaje: Eidos
kiedy: grudzień 2002
http: www.sportsinteractive.co.uk
wymagania: PII 600 MHz, 128 MB RAM
prognoza:



Skoki narciarskie 2003

W nowej odsłonie tej gry wystąpi kolejny raz Adam Małysz – jego twarz ma także zdobić jej okładkę. Gra ma oficjalny patronat Światowej Federacji Narciarskiej FIS oraz Polskiego Związku Narciarskiego.
Podobnie jak w poprzedniej części weźmiemy udział we wszystkich zawodach Pucharu Świata.



Czy i w tym sezonie Adam Małysz będzie najlepszy? Trzymamy kciuki!

Spróbujemy wygrać Turniej Czterech Skoczni, polecimy za linię dwustu metrów podczas zawodów w lotach narciarskich i wywalczymy punkty w pojedynczych konkursach Pucharu Świata. Plany skoczni zostały przygotowane na podstawie dokumentacji prawdziwych obiektów. Dzięki temu gra ma być bliższa rzeczywistości.

W najnowszych Skokach pojawi się tryb multiplayer oraz wbudowany w engine gry moduł czatowy, dzięki któremu pogadamy ze znajomymi, którzy w tej samej chwili będą się bawić w skoki. Nasze wyniki w rozgrywkach internetowych zostaną zapisane w rankingu sieciowym.
Moduł skoku ma być poprawiony tak, aby lepiej odwzorowywał rzeczywiste warunki podczas lotu narciarza. Zmieniono całkowicie engine graficzny. Teraz Małysz będzie skakał w środowisku RenderWare, znanym z takich gier, jak Tony Hawk's Pro Skater 3, Grand Theft Auto III, Burnout czy Pro Evolution Soccer. Dzięki temu grafika ma być lepsza niż w poprzedniej części gry.
Jeśli poczujemy głód wiedzy, przyda się nam obszerna multimedialna encyklopedia dotycząca skoków narciarskich. (jk)

i

wydaje: Axel Springer Polska
kiedy: grudzień 2003
http: www.dobragra.pl
wymagania: PII 300 MHz, akcelerator 8 MB, 64 MB RAM
prognoza: nie podajemy prognozy, bo grę publikuje wydawca Top Secretu



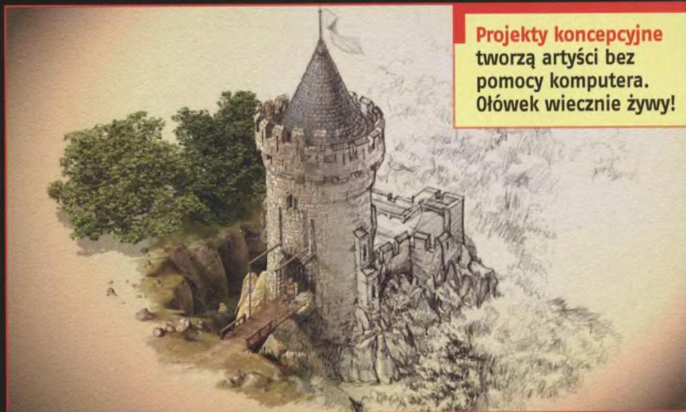


Jakub Kowalski

FACECI W RAJTUZACH URZĄDZAJĄ KOLEJNĄ ZASADZKĘ.

Robin Hood
The Legend of Sherwood

Grafika dwuwymiarowa powoli przechodzi do historii gier komputerowych. Ale Robin Hood wkrótce udowodni, że płaskie jest piękne (cały czas mówimy o grafice)

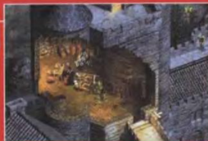


Projekty koncepcyjne tworzą artyści bez pomocy komputera. Ołówek wiecznie żywy!





Przy **skrzyżowaniu** ukryło się 119 banitów. Są jednak niewidoczni. Panie Hood, czy może pan wyjść?



Wnętrza budowli oglądamy przez dziury w ścianach. Przeciągi nie przeszkadzają ludziom średniowiecza



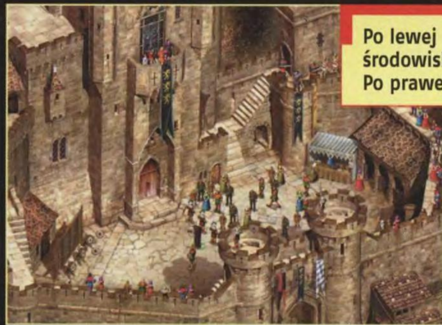
Ucieczka w **labiryncie uliczek** to trudna sztuka. Zginiemy, jeśli nie poznamy perfekcyjnie planu miasta

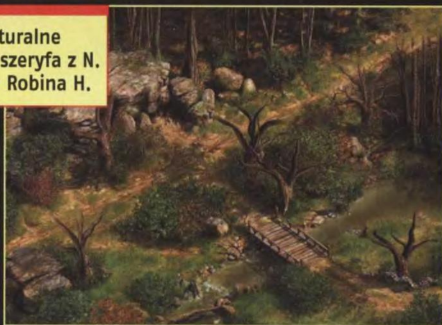


Odwiedzimy też **Nottingham**, które będzie areną akcji wyzwalania zakutego w dyby partyzanta



TYM RAZEM ICH CELEM SĄ SAKIEWKI GRACZY





Po lewej naturalne środowisko szeryfa z N. Po prawej – Robina H.

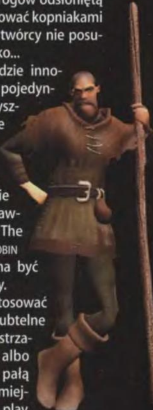




Mgła i mrok to nasi przyjaciele. Sprzyjające warunki pogodowe są podstawą udanej akcji

Firma Spellbound Interactive przygotowała kolejny klon Commandosów. Po toczącym się na Dzikim Zachodzie Desperados tym razem spróbujemy rozświetlić mroki średniowiecza. Poprowadzimy słynnego Robin Hooda i jego czterech towarzyszy przez około 40 misji. Urządzimy zasadzki na bogaczy w Sherwoodzie, spenetrujemy korytarze zamku Nottingham, uliczki Lincolnu, Yorku, Leicesteru i Derby. Oczywiście spotkamy wrednego szeryfa z Nottingham i jego pryncypała, podstępnego księcia Jana.

W naszej drużynie zagrają takie sławy, jak braciszek Tuck, Mały John czy lady Marian. Dziwi trochę obecność ukochanej Robina – czyżby podobnie jak Kate w Desperados miała zwodzić wrogów odsłoniętą pończochą i częstować kopniakami w krocze? Chyba twórcy nie posuną się aż tak daleko...



System walki będzie innowacyjny. Podczas pojedynku nakreślimy myszką wzory, które mieczem bądź pałką powtórzy nasz bohater. Podobne rozwiązanie nie najlepiej sprawdziło się w Die By The Swordzie, ale w ROBIN HOODZIE system ma być lepiej przemyślany.

Banici będą też stosować znacznie mniej subtelne metody, takie, jak strzała między oczy albo zdradziecki cios pałą w łeb. Tu nie ma miejsca na litość i fair play. Walczymy o los Anglii! ■





Jakub Kowalski



PIERSI ODPOWIEDNIO KRĄGŁE, FABUŁA NALEŻYCIE

Tomb Raider Angel of Darkness

Kolejne gry z Larą Croft wyróżniała coraz głupsza fabuła. Nowa odsłona serii ma odświeżyć wizerunek najsłynniejszej bohaterki gier komputerowych i na nowo stworzyć grono zażartych wielbicieli pani archeolog

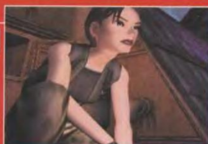
Trybu bullet-time raczej nie zobaczymy, ale marzenia nic nie kosztują



POWAŻNA. NOWA LARA CHCE SIĘ SPODOBAĆ STARSZYM GRACZOM



Otwarte strzelaniny będą rzadkością, ale czasami Lara nie będzie miała innego wyjścia



Dużo częściej będziemy **obserwować z ukrycia** naszych wrogów, spokojnie planując akcję



Grunt to **atak z zaskoczenia** i szybki powrót w ciemność. Jednak huk wystrzałów ściągnie na nas pościg

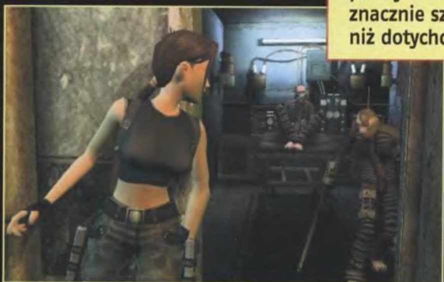


Schowamy się wtedy w najmniej oczywistych miejscach, aby poczekać, aż wartownicy się uspokoją





Wachlarz zachowań panny Croft będzie znacznie szerszy niż dotychczas





Fabuła nowego Tomb Raidera utrzymana jest w klimacie mroczniejszym niż w poprzednich częściach. Werner von Croy, mentor Lary, pada ofiarą brutalnego morderstwa. Bohaterka oskarżona o tę zbrodnię ucieka przed policją, jednocześnie usiłując dopaść tajemniczego Alchemika. Skupione wokół niego tajne stowarzyszenie poszukuje pięciu magicznych obrazów, których połączona siła niechybnie zniszczy świat.

Po raz pierwszy Larze ma towarzyszyć partner z prawdziwego zdarzenia. Tropem Alchemika wyruszy bowiem tajemniczy Kurtis Trent, którego poczynaniami pokierujemy na niektórych poziomach.

Lara będzie się zachowywać bardziej dyskretnie. Wrogów pokonamy nie siłą, ale sprytem, przekradając się na przykład za plecami zajętych rozmową strażników. Bohaterka nareszcie będzie walczyć wręcz, a z każdym ukończonym poziomem rozwiniemy niektóre jej cechy. Panna Croft będzie wyglądać dużo lepiej niż w poprzedniej części gry. Jej apetyczne kształty składają się już nie z pięciuset trójkątów, ale z aż pięciu tysięcy. ■

Kamil Ruszkowski

OTO WOJNA RELIGIJNA CO SIĘ ZOWIE: ŚCIERAJĄ SIĘ

Age of Mythology

Czy warto czekać na tę grę? Warto, na brodę Zeusa!

Trzecia gra z cyklu Age of zrobiła na mnie kolosalne wrażenie. Jest w pełni trójwymiarowa i szybsza, ale nie mniej skomplikowana niż poprzedniczki. Kluczową rolę w rozgrywce pełnią boskie interwencje i mitologiczne stworzenia



Lawa parzy w stopy. Hades ze swoimi rzekami płynnych skał nigdy nie był wymarzonym miejscem na wakacje. Tu też czają się wrogowie

W połowie czerwca zespół Ensemble Studios ogłosił rozpoczęcie zapisów do testów wersji alfa Age of Mythology. Udało mi się dostać do grona 10 000 wylosowanych szczęśliwców, którzy otrzymali przesyłkę z Microsoftu. Ten tekst jest raportem stworzonym na podstawie działającej wersji gry zawierającej wszystkie cywilizacje, bogów i jednostki militarne. Oj, działo się przez ostatni miesiąc, działo!

Druga część Age of Empires była (i jest) szczytowym osiągnięciem w dziedzinie dwuwymiarowych RTS-ów. Jednostki to co prawda tylko płaskie bitmapy, ale długo nikt się tym nie przejmował, tym bardziej że gra działała płynnie nawet na wolnych komputerach. Jednak programiści z Ensemble Studios uznali wreszcie, że czas zrobić krok w trzeci wymiar i ogłosili, że Age of Mythology nie będzie korzystać ze sprite'ów. Firma postanowiła wkroczyć na ścieżkę wydeptaną przez Total Annihilation, którą oświetlił Dark Reign 2 i wyasfaltował Warcraft III. Efekt? Dzieło panów z Ensemble prezentuje się nadzwyczajnie!

Przetestowaliśmy sieciową wersję alfa jednego z najlepszych RTS-ów na horyzoncie

Tłem historycznym gry jest antyk. Przeniesiemy się w czasy, gdy herosi walczyli ze straszliwymi potworami, a bogowie urządzali uczty na Olimpie. Nim rzucimy się w wir walki, wybierzemy jeden z trzech kręgów kulturowych, do którego należy nasza cywilizacja: Egipt, Grecję albo Skandynawię wikingów. Kolejny krok to wybór bóstwa, które będą czcić nasi poddani. Każda z kultur ma ich trzy. Są to: Zeus, Posejdon i Hades u Greków, Ra, Izis i Set u Egipcjan oraz Thor, Odyn i Loki u wikingów.

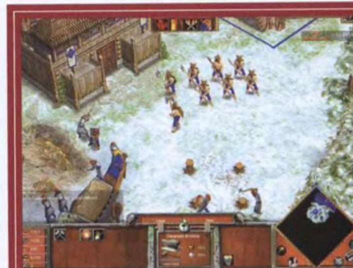
Nowością jest sposób wyboru bóstwa na początku meczu w trybie multiplayer – pojawiły się dwie opcje losowania. W pierwszej komputer przydziela nam cywilizację i wybiera jednego z trzech bogów, w drugiej określamy krąg kulturowy, ale bóstwo jest już losowe.

Awansując do każdej z trzech kolejnych epok (w sumie są cztery: archaiczna, od której zaczynamy, klasyczna, heroiczna i mityczna), wybieramy jedno z dwóch pomniejszych bóstw, które wyznawać będą nasi podwładni. Bogowie wpływają na kierunek rozwoju ekonomicznego i militarnego cywilizacji, rodzaj mitycznych stworów, które przywołamy w świątyniach (ponad 20 typów, w tym meduzy, minotaury i cyklopy) oraz boskich mocy, które wykorzystamy w walce.

Pomniejszych bóstw wszystkich kultur jest w sumie 36. Każde z nich daje naszemu ludowi właściwe sobie ulepszenia technologiczne i militarne oraz mityczne stwory. Dróg rozwoju mamy więc mnóstwo, a znalezienie jedynej słusznej strategii wydaje się niemożliwe.

Początkowo trudno się przyzwyczaić do dowodzenia równocześnie jednostkami mitycznymi i działającymi u ich boku bohaterami. Wystarcza jednak rozegrać kilka meczy, by zrozumieć prosty podział – herosi to zawsze ludzie z krwi i kości, podczas gdy jednostki mityczne są przeważnie wymyślnymi potworami z bajek i opowieści albo ożywionymi konstrukcjami (na przykład metalowy bojowy dzik).

Zgodnie z mitologią przeciwnika atakującego przy użyciu mitycznych bestii najlepiej zatrzymać armią bohaterów. Co zrozumiałe, największą liczbą herosów szczycą się Grecy. Każdy z trzech głównych bogów ma czterech lub pięciu prywatnych ulubieńców. Egipcjanie dostają na starcie dwóch bohaterów: kapłana oraz samoczynnie wskrzeszającego się faraona, który błogosławi budynki, sprawiając tym samym, że produkcja nabiera zawrotnego tempa.



Wikingowie to bardzo prosty naród. Ich chłopi nadają się tylko do zbierania surowców, ale jednym kliknięciem zmienimy ich w toporników



TRZY CYWILIZACJE CZCZĄCE DZIEWIĘCIU BOGÓW GŁÓWNYCH





Oceany piasku otaczają miasta Egipcjan budowane w oazach. Zamiast czerwia – Leviathan



Śródziemnomorski klimat Grecji sprzyja hodowli winorośli. Wino, kobiety, śpiew i trzęsienie ziemi



Surowa zima to przekleństwo kraju wikingów. Dla rozgrzewki palili i gwałcili (nie w tej kolejności)

Najbardziej upośledzeni pod względem bohaterów są wikingowie ze swoim samotnym herosem – hersirem. Cywilizacja Skandynawów wyróżnia się też pod innymi względami. Nie mają oni na przykład żadnych budynków do przechowywania surowców i żywności – ich rolę spełnia wół zaprzęgnięty do wozu. Oszczędzają dzięki temu na budowie, ale muszą wyprodukować dodatkową jednostkę zbliżającą ich do limitu populacji.

Skandynawscy chłopi są jeszcze bardziej ograniczeni – jako jedyni nie potrafią nic budować. Aby dać im taką możliwość, zmieniamy ich w wojowników Ulfsarków (jednego dostajemy na starcie), którzy z kolei nie mogą zbierać surowców! Wygląda to jak niepotrzebna kombinacja, ale w trakcie testów okazało się, że to dogłębnie przemyślane rozwiązanie. Jeśli tylko mamy odpowiednie fundusze, w mgnieniu oka zmieniamy wieśniaków w żołnierzy, aby rzucić ich do niespodziewanego ataku lub desperackiej obrony.

Weterani dodatku Conquerors spytają pewnie: Jak to, tylko trzy cywilizacje? Bez obaw, są wystarczająco urozmaicone. Lwia część jednostek w Age of Kings była wspólna dla wszystkich nacji. AGE OF MYTHOLOGY wywraca ten schemat na drugą stronę.

Każda cywilizacja ma unikatową armię. Nawet osadnicy wyraźnie się różnią

Grecy, Egipcjanie i wikingowie dysponują zupełnie różnymi armiami. Twórcy chcieli dodać jeszcze system punktów i poziomów doświadczenia, ale szybko zrezygnowali z tego pomysłu. Stwierdzili, że ich gra jest RTS-em, nie RPG-iem.

Poprzedni Age wymagał dokładnego zapamiętania typów jednostek wspólnych, a także różnic między nimi w poszczególnych cywilizacjach. Niejeden raz plułem sobie w brodę, myląc na przykład bonusy przysługujące mongolskim i chińskim zbieraczom czy też paladynom Francuzów i Krzyżaków. Tym razem nauki jest jeszcze więcej, ale wiedzę lepiej usystematyzowano. Każda z trzech cywilizacji ma nieco inny styl rozgrywki.

W obecnej postaci wikingowie są bardzo agresywną rasą zmuszoną do zabijania wrogów, aby zdobywać punkty boskiej przychylności. Awansują do okresu klasycznego (drugiej epoki) w czasie poniżej

BOSKIE MOCE

Biblijne plagi i egipskie ciemności to tylko przygrywka. Prawdziwym spektaklem jest deszcz meteorytów

Egipcjanie

Era archaiczna

Rain Shower (Ra)
Na uprawy gracza i jego sojuszników spada rzęsisty deszcz przyśpieszający wegetację

Prosperity (Isis)
Zwiększa szybkość wydobywania złota z wybranej kopalni

Vision (Set)
Odsłania wybrany przez gracza fragment mapy, zasłonięty dotąd przez mgłę wojny

Era klasyczna

Shifting Sands (Ptah)
Wielki wir w kształcie tornada przenosi jednostki w wybrane miejsce na mapie

Plague of Serpents (Anubis)
Spod ziemi, jak rosówki po deszczu, wychodzą węże pożerające wieśniaków i walczące z żołnierzami wroga

Eclipse (Bast)
Zaćmienie słońca powoduje, że jednostki strzeleckie przeciwnika mają bardzo ograniczony zasięg i fatalną celność

Era heroiczna

Ancestors (Nephthys)
Przywołanie oddziału kilkunastu (niestety dość słabych) szkieletów przez kilka minut walczących w szeregach gracza

Locust Swarm (Hathor)
Szarańcza pożerająca farmy. Po jej przelocie zostaje goła ziemia, pola trzeba odbudować od zera

Citadel (Sekhmet)
Jeden z ratuszów zamienia się w fortecę z niezwykle grubymi murami. Ta budowla jest bardzo trudna do zniszczenia

Era mityczna

Meteor Shower (Thoth)
Spektakularny deszcz meteorytów masowo zabijający jednostki i niszczący budynki



Tornado (Horus)
Wielki wir powietrzny rozrywający na strzępy budynki i porywający ludzi w powietrze

Son of Osiris (Osiris)
Bardzo mocna jednostka. Strzela błyskawicami, atakując kilku wrogów naraz. Niestety po śmierci nie daje się go wskrzesić

DZIESIĄTKI DRÓG ROZWOJU I SETKI STRATEGII WALKI

BOSKIE MOCE

Zeus gromowładny wspiera swych wyznawców burzą piorunów, a Afrodyta upokarza wrogów, przyprawiając im ryje

Grecy

Era archaiczna
Lightning Bolt (Zeus)
Piorun Zeusa zabija wybraną jednostkę przeciwnika
Animal Magnetism (Poseidon)
Głaz powoli przyciągający zwierzęta nawet z najdalszych zakamarków mapy
Sentinels (Hades)
Kamienne posągi otaczające bazę przeciwnika lub sojusznika strzelają do wrogich jednostek

Era klasyczna
Restoration (Athena)
Leczy wszystkie jednostki w promieniu swojego działania
Pestilence (Ares)
Zatrzymuje całą produkcję oraz postęp technologii w wybranym budynku wroga
Cease Fire (Hermes)
Zakaz atakowania obowiązujący przez minutę. Przydatny w wypadku zaskakującego ataku sił przeciwnika

Era heroiczna
Curse (Aphrodite)
Zamienia cztery jednostki przeciwnika w świnie, które następnie można upolować i przerobić na boską kiełbasę
Bronze (Dionysus)
Wybrane jednostki otrzymują skórę z brązu. Dzięki temu pancerzowi stają się one niezwykle odporne na obrażenia
Under World Passage (Apollo)
Otwiera podziemne przejście między dwoma punktami na mapie. Odpowiednik zergowego Nydus Canala ze StarCrafta

Era mityczna
Plenty (Hephaestus)
Budynek powoli gromadzący wszystkie typy zasobów (poza boską przychylnością). Może zostać przejęty przez przeciwnika
Lightning Storm (Hera)
Większy brat Lightning Bolta. Atakuje i niszczy wiele jednostek i budynków naraz



Earthquake (Artemis)
Trzęsienie ziemi, bardzo groźne dla zwartych miast. Niszczy małe budynki i poważnie uszkadza duże





Colossus patrzy z góry na większość budynków. Chodzi wolno jak ślimak



Krocząc na czele armii, robi wielkie wrażenie. Wrogowie są przerażeni



Kilkoma ciosami miecza ścina każdego przeciwnika, a nawet małe budynki

czterech minut! Przy tak błyskawicznym awansie daje się wykonać tak zwany wjazd na chłopów już między szóstą a ósmą minutą, kiedy przeciwnik nie ma jeszcze żadnej obrony. Taki atak jest tym bardziej niebezpieczny, że wikingowie jednym kliknięciem zmieniają chłopów w wojowniczych Ulfsarków.

Tych, którzy cieszą się na grę rasą nie do pokonania, powinien ostudzić fakt, że fenomenalne tempo awansu równoważy niewielka liczba chłopów (11 do 15) w chwili ataku – porażka wystawia agresora na strzał.

Age Of Mythology jest grą szybszą niż poprzedniczki. Miłośnicy StarCrafta zarzucali im ślamazarne tempo rozgrywki i do przesady rozwinięte mikrozarządzanie. Mieli dużo racji – pojedynki dwóch graczy na mapie średniej wielkości rzadko trwały poniżej 40 minut. Tym razem jest inaczej, choć błyskawicznych partii nadal nie rozegramy.

Ostała się jeszcze jedna charakterystyczna dla serii cecha – system kontr. Niektóre jednostki skuteczniej atakują oddziały pewnego typu. Greccy pikinierzy masakrują konnicę, skirmisherzy – łuczników, a słonie bojowe szybko burzą budynki.

> **Zlikwidowano nadużywaną możliwość atakowania wroga wyłącznie budynkami**

Koniec z wojną na budynki. Tak, to oficjalna wiadomość. Miłośnicy Age of Kings dobrze pamiętają, jak wyglądała większość pojedynków przed wydaniem długo oczekiwanej łatki. Rozgrywka polegała głównie na wielkich wyprawach chłopstwa na drugi koniec mapy, budowaniu ratuszy i zamków w bazie wroga, a następnie naprawianiu ich. Taktyka Town Center Push święciła takie triumfy, że przeciw Krzyżakom (posiadającym wyjątkowo silne town center) prawie nikt nie chciał grać.

W Age of Mythology nie zastosujemy już tej taktyki, bowiem town center budujemy wyłącznie w wyznaczonym w tym celu na mapie



Mała grupa uderzeniowa konnych Jarli wspierana przez Ulfsarków rusza do boju. Skuteczne kombinacje jednostek są typowe dla tej serii



NIE ZOSTAWIAJĄ ANI ODROBINY MIEJSCA NA NUDĘ

BUDYNKI SĄ RÓWNIE WAŻNE JAK JEDNOSTKI. A CZASEM NAWET WAŻNIEJSZE

Inżynierowie nie są zbyt oryginalni. Każda z cywilizacji ma inne budynki, ale ich funkcje są prawie identyczne. Architekci wykazują większą indywidualność

Kup pan cegłę

Town Center



Dostępny na starcie, serce naszego miasta. Produkuje najważniejszą jednostkę w grze – osadników oraz zależne od cywilizacji jednostki unikatowe (bohaterów). W wypadku Egipcjan także wojska najemne

House



Domy zwiększają limit liczby jednostek pod naszą kontrolą niezależnie od ich typu

Warehouse



Każda z cywilizacji zbiera surowce i deponuje je we właściwych magazynach. Wikingom służy do tego celu Ox-cart, wózek ciągnięty przez woła, do którego zbierają wszystkie rodzaje surowców. Egipcjanie posiadają osobne budynki do magazynowania złota (Gold Deposit), drewna (Lumber Camp) i jedzenia (Granary). Grecy podobnie do Egipcjan jedzenie znoszą do spichlerza (Granary), ale magazyn złota i drewna mają jeden

Barracks



Produkuje wojsko. Grecy nazywają go Academy, wikingowie Longhouse. Koszary wikingów produkują także kawalerię, a Egipcjan – procarzy. Grecy szkolą jednostki strzelające z dystansu w osobnych budynkach

Market



Na rynku sprzedajemy i kupujemy surowce. Podobnie jak to było w Age of Kings, budujemy tutaj karawanę, która kursuje pomiędzy rynkiem naszym oraz naszego sojusznika. Dzięki takiemu handlowi zwiększają się zapasy złota

Castle



Każda z cywilizacji posiada swoją wersję zamku. Grecy mają Fortress, Egipcjanie Migdola, a wikingowie -Hillfort. Produkowane są tu jednostki wojskowe, w tym potężne mityczne stwory. Duży zasięg strzału i odporność czynią zamek kluczowym budynkiem podczas ofensywy – stawiamy go w dowolnym miejscu

Dock



Stocznia jest miejscem produkcji wszystkich rodzajów statków oraz ulepszeń do nich. To najważniejszy budynek na mapach z dużymi zbiornikami wody, gdzie dominuje strategia Boat Boom

Armory



Kuźnia ulepszająca broń i zbroję żołnierzy. Wikingowie czczący Thora dostają Dwarven Armory, gdzie w ostatniej erze rozwoju wynajdujemy unikatowe, bardzo dobre usprawnienia. Budynek wymagany, aby awansować do ery heroicznej

Temple



Świątynia jest budynkiem wymaganym do awansu do ery klasycznej. Produkuje jednostki unikatowe. W niej wynajdujemy mityczne usprawnienia. Grecy zdobywają punkty przychylności boskiej, modląc się w niej. Wikingowie zabijają w tym celu wrogów, a Egipcjanie stawiają posągi

Tower



Budynek zwiadowczy pokazujący mapę w dużym promieniu. Atakuje wroga, gdy wynajdujemy odpowiednią technologię

Oprócz wymienionych wyżej budynków wspólnych (przynajmniej funkcjonalnie) dla wszystkich ras istnieje kilka unikatowych. Nie zawsze jednak produkują jednostki niedostępne dla innych kręgów kulturowych. Egipcjanie mają latarnię morską z olbrzymią widocznością, ale pozbawioną możliwości ataku i obrony, budynek Siege Works produkujący machiny oblężnicze oraz Statues, czyli posągi zapewniające przychylność boską. Unikatowymi budowlami Greków są Archery, czyli miejsce trenowania jednostek atakujących z oddali oraz Stable, gdzie powstaje konnica i wszystkie technologie z nią związane. Funkcje tych budynków w wypadku wikingów przejmują Hillfort oraz Longhouse – Skandynawowie są mniej wyspecjalizowani. Dzięki temu gra tą cywilizacją jest początkowo nieco prostsza

miejscu zwanym osadą (settlement). W town center produkujemy najważniejszy surowiec, czyli... chłopów, bez których wygrana jest niemożliwa, jeśli nasz przeciwnik nie jest idiotą.

Dlatego właśnie te punkty (przypadają przeważnie po dwa, trzy na każdego gracza) są bardzo cenną zdobyczą i w późniejszych fazach gry właśnie o nie toczą się najbardziej zażarte walki. Tym bardziej że część z nich celowo ulokowano w połowie drogi pomiędzy bazami startowymi.

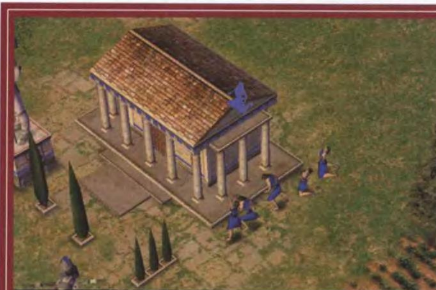
Podstawą każdej dobrze rozwijającej się bazy jest duża liczba osadników

Strategia rozwoju gospodarczego nie zmieniła się wiele. Nadal przez pierwszą erę bez przerwy trenujemy wieśniaków zbieraczy i przechodzimy do drugiej epoki rozwoju, mając 25 do 35 jednostek. Wyjątek stanowi sytuacja, gdy spodziewamy się szybkiego ataku (awans przy mniej niż 15 chłopach wiąże się z dużym ryzykiem osłabienia naszej ekonomii).

Niezwykle przydatna okazuje się boska moc szpiegowania (Spy, patrz ramka na stronie 27), którą dysponują wikingowie. Jeśli przeciwnik się nie zorientuje, przez całą grę oglądamy jego bazę oczyma jego chłopa i na tej podstawie dokładnie planujemy strategię ataku.

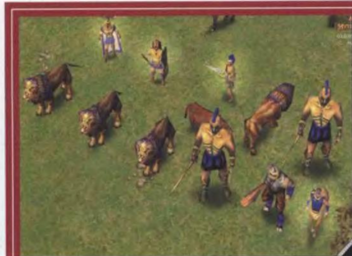
Od momentu awansu droga jest już wolna i strategia rozwoju zależy przede wszystkim od prowadzonej cywilizacji, wyznawanego bóstwa i obranej taktyki rozgrywki. Nadal dominującym sposobem rozbudowy bazy jest Forward Building. Polega on na stawianiu kolejnych budynków jeden po drugim coraz dalej od naszego ratusza w kierunku bazy przeciwnika. Dzięki temu trikowi wcześniej dowiadujemy się o postępach jego wojsk, a nasi żołnierze szybciej docierają do wroga.

Zupełną nowość stanowi fakt, że większość jednostek powołujemy niezależnie od okresu rozwoju naszej cywilizacji. Tak więc oddziały odpowiadające paladynom z Age of Kings werbujemy już na



Grecy wielbią Zeusa we wzniesionej w tym celu świątyni. To jeden z trzech sposobów pozyskania boskiej przychylności

KLUCZEM DO SUKCESU JEST SZYBKI ROZWÓJ CYWILIZACYJNY



Armia mitycznych stworów powstaje bardzo długo. Kiedy jednak już wkracza do akcji, mało kto jest w stanie się jej przeciwstawić

początku gry! Ich uzbrojenie jest jednak słabe, gdyż ulepszenia pancerzy i oręża, tak jak inne technologie, są nadal uzależnione od awansu do następnej epoki. Udostępnienie silnych, choć drogich jednostek i boskich mocy od początku rozgrywki mocno podkręca jej tempo.

Akcja toczy się znacznie szybciej niż w poprzednich częściach. Dzieje się tak między innymi dlatego, że ograniczono konieczność sterowania każdym wieśniakiem po kolei. Są teraz bardzo inteligentni i zaczynają ścinać drzewa lub wydobywać złoto zaraz po zbudowaniu tartaku czy kopalni. Raz zaorane pola nie jałowieją, więc nie słyszymy już nigdy znanego z poprzednich części, znienawidzonego dźwięku grzechotki, który przy większej liczbie ratuszy doprowadzał mnie do obłędu.

Czaru każdego boga używamy tylko raz. Decyzję podejmujemy, kierując się intuicją

Strategia zwana Boat Boom wciąż działa rewelacyjnie. Tym razem łódki łowią ryby na niewyczerpujących się łowiskach, wszystko jest w pełni automatyczne. Można się wreszcie w spokoju zająć rozbudową armii, o co przecież w nastawionym na akcję RTS-ie powinno chodzić! Ensemble Studios wzorowo zdało egzamin z ulepszenia Age of Kings. Nowa gra jest nie tylko szybsza, ale i przyjemniejsza w obsłudze.

Choć pojawiły się bajkowe potwory, bohaterowie, bogowie i potężna magia, znane schematy nie zostały zmienione. Ian Fisher, główny projektant gry, uspokaja:

– AGE OF MYTHOLOGY ma wiele elementów wspólnych z serią Age of

DZIĘKI WSPARCIU ZESŁANYCH PRZEZ BOGÓW BESTII NASZA ARMIA BIJE WROGA

Wielbiąc wybrane bóstwa, dostajemy w nagrodę możliwość wytrenowania odpowiadających im silnych, unikatowych jednostek

Krótka powtórka z mitologii wielkich kultur starożytnych (oraz wikingów)



EGIPCJANIE

Era archaiczna
Egipcjanie jako jedyna cywilizacja nie mają mitycznych jednostek w pierwszej erze

Era klasyczna
1. Anubite (Anubis)
Znany z filmu Mumia stwór z głową szakala. Niezwykle szybki i zręczny, potrafi przeskoczyć palisadę chroniącą bazę przeciwnika
2. Sphinx (Bast)
Lew z głową kota, bardzo szybki i niebezpieczny
3. Wadjet (Ptah)
Skrzydlata, ale pełzająca powoli po ziemi kobra plująca kwasem na sporą odległość

Era heroiczna
4. Roc (Hathor)
Latający transportowiec w postaci ogromnego ptaszyska
5. Leviathan (Nephthys)
Olbrzymi wąż, pełni funkcję pływającego transportowca. Porusza się tylko w wodzie
6. Scorpion Man (Nephthys)
Skorpion z głową człowieka, atakuje przeciwników zatrutym odwłokiem lub trzymanym w odnóżu mieczem
7. Scarab (Sekhmet)
Doskonały do niszczenia budynków. Kiedy umiera, rozbryzguje na otaczające go jednostki fioletowy kwas

Era mityczna
8. Phoenix (Thoth)
Ognisty ptak atakujący z powietrza. Umierając, zostawia płonące jajko, z którego później wykluwa się na nowo. Jak można się było spodziewać po feniksie
9. Sea Turtle (Thoth)
Potężna jednostka morska potrafiąca wywracać statki i zatapiać je. Odpowiednik greckiej hydry morskiej (scylli)
10. Avenger (Horus)
Bardzo szybki, tańczy wokół zdezorientowanych wrogów, atakując kilku jednocześnie



GRECY

Era archaiczna
1. Pegasus (Zeus, Poseidon, Hades)
Latający skrzydlaty koń. Może być atakowany tylko przez jednostki strzelające. Sam nie atakuje. Doskonały zwiadowca

Era klasyczna
2. Minotaur (Athena)
Kreteński Minotaur to człowiek z głową byka. Atakuje rogami, wybijając przeciwników w powietrze
3. Centaur (Hermes)
Koń z korpusem człowieka zamiast szyi i głowy. Bardzo celny i niezwykle szybki łucznik
4. Cyclop (Ares)
Jednooki gigant z wielką maczugą. Zamiata pole bitwy powolnymi ruchami olbrzymich ramion

Era heroiczna
5. Manticore (Apollo)
Skorpionopodobna bestia, atakuje strzałami ciskanymi długim ogonem
6. Hydra (Dionysus)
Wielki gad z trzema głowami atakujący kilku wrogów naraz. Wraz z nabywaniem doświadczenia w walce i zabijaniem kolejnych jednostek wyrastają jej następne głowy
7. Nemeon Lion (Aphrodite)
Lew zadający obrażenia wielu wrogom jednocześnie. Jego bronią jest potężny ryk

Era mityczna
8. Colossus (Hephaestus)
Potężny metalowy wojownik uderzający żelaznym mieczem. Szczególnie przydatny przeciwko piechocie i budynkom
9. Medusa (Hera)
Jednostka podobna do węża zamieniająca swym spojrzeniem wrogie jednostki w kamienne posągi
10. Chimera (Artemis)
Potwór powstały z połączenia kilku zwierząt. Zabija wrogów, ziejąc w ich stronę ognistym oddechem



WIKINGOWIE

Era archaiczna
1. Raven (Odin)
Dość powolny, czarny kruk, którego jedynym zadaniem jest rozpoznanie terenu. Po śmierci powraca z zaświatów w okolicy świątyni. Nie może atakować, potrafią go zniszczyć tylko jednostki dalekiego zasięgu

Era klasyczna
2. Valkyrie (Freyja)
Jeżdżąca konno kobieta lecząca wskazane jednostki
3. Einherjar (Heimdall)
Ten powolny woj w hełmie ze skrzydłami poprawia morale wojsk, grając na rogu. Walczy też mieczem
4. Troll (Forseti)
Bardzo duży, powolny, ale silny i wytrzymały łucznik. Jedna z dwóch jednostek wikingów atakujących z dystansu

Era heroiczna
5. Kraken (Njord)
Wielka kałamarnica zatapiająca wrogie statki. Nieco słabsza niż egipski żółw, jednak zdecydowanie szybsza
6. Mountain Giant (Njord i Hel)
Rudy olbrzym, ciosem swej potężnej maczugi wbijający przeciwników pod ziemię i niszczący budynki
7. Frost Giant (Skadi i Hel)
Olbrzym zamrażający przeciwników lodowym oddechem, a następnie tłukący ich aż do momentu odmrożenia
8. Battle Boar (Bragi)
Wielki złoty dzik wpadający w berserkerski szał i wyrzucający w powietrze otaczających go wrogów

Era mityczna
9. Fire Giant (Baldr i Hel)
Tlący się stwór zbudowany z lawy rzucający w przeciwników ognistymi kulami
10. Fenris Wolf (Tyr)
Wielki wilk. Wraz ze wzrostem liczebności stada rośnie siła wszystkich znajdujących się w nim jednostek







Wybór boga rozpoczyna każdą grę. Mniej zdecydowani zdają się na opcję losowania



Drzewo rozwoju należy dokładnie przestudiować. Każdy z bogów ma nieco inne



Pierwsza osada to powód do dumy. Niestety w trybie multiplayer wróg szybko zamienia ją w zgliszcza

Empires. Jest to RTS polegający na zbieraniu zasobów i budowaniu armii, posiadający podobne do AoE drzewa technologii, bonusy cywilizacji i awanse do kolejnych epok. Bruce Shelley dodaje: – Mimo obecności magii i armii mitycznych stworów dobrze znany sposób prowadzenia rozgrywki zostanie zachowany. Nie chcemy zrobić z Age of Mythology kopii Heroes of Might and Magic w czasie rzeczywistym.
Twórcy gry dotrzymali składanych obietnic. Weteran Age of Kings poczuje się w nowym świecie jak w domu. Zamieszkanym co prawda przez innych lokatorów, ale nadal znanym jak własna kieszeń.

Interfejs nie zmienił się prawie wcale. Wciąż mamy izometryczny widok mapy z dodaną opcją obracania jej, nadal lewym przyciskiem wskazujemy jednostkę, a prawym wydajemy jej rozkazy. Menu budynków i jednostek jest poza kosmetycznymi zmianami niemal identyczne, ba, nawet większość skrótów klawiszowych działa tak samo. Ctrl X – pamiętacie, który to budynek? Zgadza się, rynek. Z którego przed chwilą wyjechała identyczna jak w AoK karawana napełniająca nam skarbiec złotem. Jako zagorzały przeciwnik wtórności i braku innowacji powinienem się teraz rzucić Rejtanem i ogłosić koniec świata. Zamiast tego wolę jednak przyznać, że interfejs Age of Mythology jest doskonały, a dobre rozwiązania warto było kopiować. Dziękuję producentom za niezepsucie mi przyjemności z gry wymyślaniem koła od nowa.

Dobrze znany interfejs wzbogaciło okno wyszukiwania przeciwników w sieci

Od zera napisano za to moduł do obsługi rozgrywki przez sieć. Testowana przeze mnie wersja alfa była wprawdzie pod tym względem uboga, jednak opublikowane w połowie września screeny pokazują bardzo funkcjonalny, a przy tym przejrzyście zaprojektowany



Ten Ox-cart dalej już nie pojedzie. Ślady krwi na śniegu wskazują, że ciągnący go wół prawdopodobnie nie utopił się w morzu

BOSKIE MOCE

Skandynawskie bóstwa dysponują mocami rządzącymi prawami natury. Wilki, smoki, pożary - oto ich domena

Wikingowie

Era archaiczna

Spy (Loki)
Pozwala oglądać świat znajdujący się w zasięgu wzroku wybranej jednostki wroga, aż do momentu jej śmierci
Great Hunt (Odin)
Podwaja liczebność zwierząt w wybranym punkcie mapy
Dwarven Mine (Thor)
W wybranym miejscu na mapie pojawia się kopalnia złota. Im dłużej pozostaje nieużywana, tym więcej złota mieści

Era klasyczna

Healing Spring (Forseti)
Bijące z kamiennego posągu źródło leczące jednostki przebywające w jego zasięgu
Undermine (Heimdall)
Niszczy fortyfikacje wroga, pozwala wedrzeć się do serca jego bazy
Flaming Weapons (Bragi)
Miecze żołnierzy zaczynają płonąć, zwiększając siłę ich ataku

Era heroiczna

Frost (Skadi)
Zamraża jednostki przeciwnika w wybranym miejscu mapy. Żołnierze nie mogą się ruszać, ale są odporniejsi na ciosy
Forest Fire (Freyja)
Pożar niszczący drzewa. Nadaje się do wycinania ścieżek prowadzących do bazy wroga lub niszczenia jego głównych zapasów drewna
Walking Woods (Njord)
Entowie, czyli znane z dzieł Tolkiena chodzące drzewa, doskonale nadają się do niszczenia budynków

Era mityczna

Fimbulwinter (Tyr)
Stado wilków pojawia się przy każdym ratuszu oraz osadzie na mapie
Nidhogg (Hel)
Potężny latający smok, który potrafi ziać ogniem. Zabija wrogie jednostki jednym kaszlnięciem



Ragnarok (Baldr)
Zamienia wszystkich wieśniaków w obrębie widocznego fragmentu mapy w bohaterów

SIECIOWE POJEDYNKI ZYSKAŁY NA DYNAMICE I EMOCJACH



Egipska latarnia morska pozwala nieraz obejrzeć pół mapy, ale jest bezbronna wobec ataków. Broniąca jej flota ma więc dużo pracy

system wyświetlania dostępnych rozgrywek wraz z ich ustawieniami. Ciekawe, czy Microsoft pozwoli Ensemble'owi zrezygnować z serwisu MS Gaming Zone? System rankingowy jest już zaimplementowany i działa doskonale, brakuje jeszcze tylko lubianej przez graczy listy znajomych (zone friends).

Bogowie odgrywają w nowym Age'u olbrzymią rolę. Poza głównymi, na przykład greckimi Hadesem, Zeusem oraz Posejdonem, każda cywilizacja ma panteon mniej ważnych bóstw. Dla Greków są to między innymi Afrodyta, Ares, Atena, Artemida, Apollo i Hera.
Boska magia będzie wystarczająco potężna, by przesądzić o wyniku niejednej bitwy, ale jednocześnie na tyle droga w użyciu, by nie stała się jedyną bronią gracza. Korzystanie z boskich mocy i mitycznych stworzeń wymaga zaskarbienia sobie sympatii bogów. Grecy zdobywają ją, modląc się w świątyniach, Egipcjanie stawiają posągi, a wikingowie zabijają przeciwników na wojnie. Każda z boskich interwencji i każdy z trenowanych w świątyni potworów ma swoją cenę w jednostkach przychylności (favour).
Można zupełnie pominąć ten aspekt gry i skupić się na tradycyjnych metodach pokonywania sąsiadów, jednak moim zdaniem warto zajrzeć do naszej tabeli i przekonać się, co w takim wypadku tracimy. Kto choć raz zobaczy dobrze wycelowany deszcz meteorytów lądujący w zwartej, gęsto zaludnionej bazie przeciwnika, nigdy już nie zapomni tego widoku.
Deus ex machina może zakończyć długi zastój na polu bitwy, ale dobrze użyty okaże się zgubny już na samym początku gry. Wspomniana moc Spy, nie zauważona przez przeciwnika, obnaża go tak bardzo, że przy wyrównanych umiejętnościach obu graczy staje on na z góry przegranej pozycji. Rola mitycznych stworów jest albo nieco przeceniana, albo nie opracowano jeszcze taktyk pozwalających w pełni wykorzystać ich siłę. Fakt, są mocne, ale i bardzo drogie, więc ich strata boli potrójnie. Znakomicie nadają się jednak do zniszczenia wroga okopanego po uszy w swojej bazie.

To tradycja serii: animacja jest piękna i płynna nie tylko na superpecetach

Prace nad wykorzystanym w Age of Mythology enginem BANG! ruszyły już cztery lata temu, tuż po premierze pierwszej części AoE. Użyte w nim rozwiązania określają wszystko: ruch jednostek i maszyn oblężniczych, tory lotu pocisków i efekty pogodowe.



Boskie interwencje deformują teren, żłobią kratery i kładą pokotem lasy. Szczegółowość grafiki jest niesamowita. Żołnierze stojący na ośnieżonych zboczach drżą z zimna i wypuszczają z ust kłęby pary, a na pustyni ocierają pot z czoła.
Animacje niewiele ustępują tym z rasowych strzelanin 3D. Budynki walą się powoli i zostawiają po sobie chmury popiołu, zaś wygląd jednostek zmienia się z każdym ulepszeniem sprzętu wojennego.
Mimo imponującej grafiki cieszymy się płynną animacją nawet na przeciętnym komputerze z Celeronem 800 MHz i starą kartą GeForce. Najbardziej spektakularne efekty boskich mocy mogą poważnie spowolnić animację, ale używa się ich tak rzadko, że nie ma się czym przejmować.
Twórcy gry wiedzą, że długie życie zapewni jej tylko dopracowany tryb multiplayer, ale nie zapominają przy tym o zaprojektowaniu wciągającej kampanii dla pojedynczego gracza. Została ona podzielona na 36 ściśle powiązanych ze sobą misji, w których spotkamy między innymi Odyseusza i Beowulfa, weźmiemy udział w oblężeniu Troi i wskrzesimy Ozyrysa. Punkty zwrotne kampanii będą zilustrowane wstawkami filmowymi tworzonymi za pomocą enginu gry.
Już za kilka tygodni serwery Age of Mythology będą przeżywać prawdziwe oblężenie nowych, zachwyconych graczy. A ja będę wśród nich! ■



Przy awansie do nowej epoki wybieramy kolejne ze wspierających nas pomniejszych bóstw. Każde z nich inaczej wpływa na dalszy rozwój

CYWILIZACJE

Każdy z trzech kręgów kulturowych ma nieco inne podejście do wojny i rozwoju. Krótko przedstawiamy, dlaczego

Kogo wybrać, aby wygrać



Egipcjanie dostają na starcie aż dwóch bohaterów (faraona i kapłana), ale ani jednego w kolejnych erach. Potrafią już w pierwszej epoce budować farmy. Zamiast outpostów mają prawdziwe wieżyczki.
Ich jednostki są tanie, ale raczej słabe. Egipcjanie są najsilniejsi we wczesnej i średniej fazie gry.

Grecy mają nowego bohatera w każdej erze, do której awansują, a po wybraniu Posejdona – nawet dwóch.
Na starcie dostają swoją pierwszą jednostkę mityczną (Pegasus). Szczycą się doskonałą konnicą oraz całkiem niezłą piechotą. Bardzo silne, ale drogie jednostki doskonale sprawdzają się w późniejszych erach. Wtedy też Grecy zmuszeni są utrzymywać wysoką populację chłopstwa, aby część z nich wysłać do odprawiania modłów.

Wikingowie to najprostsza z cywilizacji. Ich Ox-cart magazynuje wszystkie surowce, a chłopi nie potrafią wznosić budynków. Przychylność boską zdobywają, zabijając wrogów w bitwie. Ta bardzo ofensywna cywilizacja ma tylko jednego bohatera – hersira. Szybkie tempo rozwoju powoduje, że wikingowie świetnie nadają się do przeprowadzania szybkich ataków. W późniejszych erach ich siła maleje jednak w porównaniu z rywalami.

STRATEGICZNA

robi	Ensemble Studios
wyda	Microsoft
w Polsce	A.P.N. Promise
kiedy	listopad
http	www.ensemblestudios.com
cena	jeszcze nieznana
wymaga	PIII 500 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 3D
prognoza	




Jakub Kowalski

UCIECZKA Z OBOZU JEST DELIKATNYM, ALE KUSZĄCYM TEMATEM

Prisoner of War

Druga wojna toczyła się także za drutami stalagów

Oto zadanie dla bohaterów: po raz pierwszy w grze wojennej nie weźmiemy broni do ręki. Naszym jedynym orężem będzie spryt i zręczność

Samolot kapitana Lewisa Stone'a zostaje zestrzelony podczas lotu zwiadowczego nad terytorium Niemiec. Kapitan i jego podkomendny James Daly trafiają do przejściowego obozu jenieckiego, ale myśl o ucieczce nie daje im spokoju.

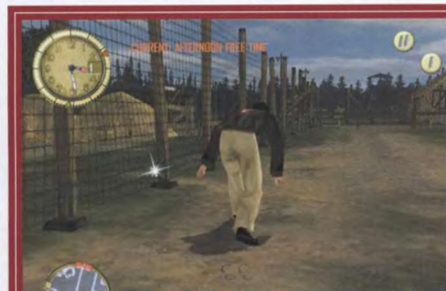
Założenia gry są bardzo oryginalne. Carl Jones z Wide Games mówi wprost: – Chcemy tworzyć gry o innej filozofii niż to robią nasi konkurenci. Motyw ucieczki jest wyjątkowo interesujący, ale nie chcieliśmy robić z tego historii, w której gracz ucieka z kilku ciężkich więzień pod rząd. Jedynym rozsądnym wyborem była druga wojna światowa i obozy jenieckie.

W Prisoner of War będziemy uciekać z trzech obozów. Nie oznacza to jednak, że gra zawiera tylko trzy krótkie poziomy. Do dwóch miejsc trafimy więcej niż jeden raz, a na dodatek wszystkie ucieczki będą spięte wiarygodną i ciekawą fabułą. Trafimy najpierw do obozu przejściowego, mało interesującego i słabo pilnowanego miejsca, z którego uciekniemy już po kilku próbach. Potem jednak zrobi się trudniej. Zwiedzimy jeden z obozów Stalagu Luft, zaś po kolejnej ucieczce trafimy do otoczonego ponurą sławą zamku Colditz.

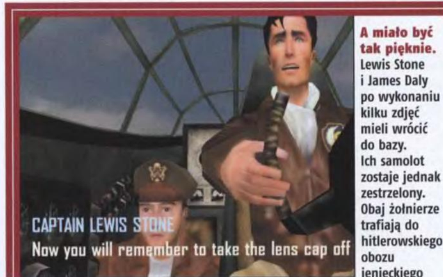
Uciekniemy z kilku obozów jenieckich, między innymi ze słynnego Colditz

Samo wydostanie się poza mury zamczyska nie zagwarantuje jeszcze sukcesu. Ponownie znajdziemy się w jednym ze Stalagów Luft, a po kolejnej, czwartej ucieczce, trafimy jeszcze raz do Colditz.

Pięć rozdziałów to niewiele, ale gra nie nudzi pomimo pozornej powtarzalności. Na początku pobytu w każdym obozie działamy zgodnie z zasadami i poznajemy miejsca, do których mamy dostęp w poszczególnych porach dnia. Dopiero gdy rozpoznamy teren, zwiedzamy baraki i pomieszczenia, których oglądać nie powinniśmy.



Błyszczące przedmioty to nie tylko waluta, ale również tak przydatne zabawki jak łomy, wytrychy czy klucze. Warto się do nich dostać



A miało być tak pięknie. Lewis Stone i James Daly po wykonaniu kilku zdjęć mieli wrócić do bazy. Ich samolot zostaje jednak zestrzelony. Obaj żołnierze trafiają do hitlerowskiego obozu jenieckiego

Życie w każdym z obozów biegnie w tym samym leniwym tempie. Rano stawiamy się na apelu, podczas którego więźniowie są przeliczani. Potem przez resztę dnia robimy, co chcemy. Po śniadaniu wprawdzie powinniśmy wraz z innymi więźniami przebywać na placu ćwiczeń, ale strażnicy nie doliczą się jednego brakującego jeńca.

Po obiedzie mamy czas wolny, który spędzamy w barakach i na placyku, snując się i rozmawiając z kolegami. Kolejne sprawdzanie stanu osobowego odbywa się wieczorem, więc w praktyce mamy cały dzień na zwiedzanie. Jeśli nasza eskapada przeciągnie się aż do któregoś z apeli, w obozie zostanie ogłoszony alarm, a wszyscy strażnicy wyruszą na poszukiwania.

Nasz bohater żyje powietrzem, buszujemy więc po obozie podczas kolejnych śniadań, obiadów i kolacji, nie przejmując się opuszczaniem posiłków. Szkoda, że w grze nie ma tak podstawowego czynnika, jak głód.

Nie jesteśmy na szczęście zdani wyłącznie na własne wyczucie. Przez cały czas na ekranie widzimy zegar, który informuje nas nie tylko o aktualnej godzinie, ale również o tym, gdzie powinniśmy się znajdować. Jeśli nie jesteśmy pewni, czy w danym miejscu możemy przebywać, wystarcza spojrzeć na sylwetkę naszego bohatera. Gdy wkraczamy na zakazany teren, Stone lekko pochyla się do przodu.

Unikanie wzroku strażników jest trudnym zadaniem. Radar, którym dysponujemy, to zdradliwe narzędzie, ponieważ widzimy na nim tylko kierunek, w którym patrzy dany hitlerowiec, ale nie znamy zasięgu jego wzroku. Dlatego też zachowujemy najwyższą ostrożność nawet wtedy, gdy wydaje się nam, że nikt nas nie widzi.

Jeśli zostajemy namierzeni, nie wszystko jest jeszcze stracone. Kolor przyporządkowany każdemu żołnierzowi mówi nam, co czuje dana postać. Czerwony trójkąt oznacza, że wartownik jest pewien, iż widzi zbiega i za moment ogłosi alarm. Najczęściej jednak przed podniesieniem rwetesu strażnik sprawdza, czy rzeczywiście coś widział. Mamy więc szansę zniknąć.

Zasięg wzroku hitlerowców zmienia się w zależności od pory dnia. Nocą strażnicy widzą mniej, ale jeżeli wchodziemy w snop światła, rzucają się na nas tłumy Niemców. A w Prisonerze nie możemy ani atakować, ani nawet się bronić. Lewis Stone nie skręca karków, nie walczy na pięści, nie ma pistoletu z tłumikiem i nie ogłusza



NA GRĘ. WYZWANIE PODJĘŁA FIRMA CODEMASTERS



strażników ciosami gumowej pałki. Autorzy dokładnie oddali realia niemieckich obozów jenieckich.
– Żaden więzień nie zaryzykowałby ataku na jednego z hitlerowskich wartowników. Przewaga uzbrojenia miała tu spore znaczenie, ale przede wszystkim obawiano się odwetu na kolegach – mówi Jonathan Smith, główny projektant gry. – Uważam, że brak bezpośredniej przemocy to najważniejsza zaleta naszego dzieła.
– Przerażała nas również perspektywa zakłócenia równowagi gry – wtóruje mu Carl Jones, producent. – Gdyby dało się zastrzelić strażnika albo go ogłuszyć, nic by nie powstrzymało bohatera przed przebraniem się w hitlerowski mundur, zabraniem broni, przepustki i wyjściem z obozu przez główną bramę.
Brak broni rekompensuje spora liczba przedmiotów, którymi posługujemy się podczas działań. Najważniejszym z nich jest pasta do butów, dzięki której szczera, amerykańska twarz naszego bohatera przestaje świecić jak księżyc bezchmurną nocą. Jeśli jednak strażnicy zauważą Stone'a w tym nietypowym makijażu, bez chwili zastanowienia wsadzą go do ciupy.

Niektóre przedmioty chowamy pod kurtkę, ale część zabawek przenosimy w rękach. Więzień z wytrychem w garści to podejrzany widok, dlatego też w takiej sytuacji za wszelką cenę unikamy wzroku Niemców. W każdej chwili możemy wprawdzie pozbyć się trefnego przedmiotu i przybrać niepozorny wygląd, ale jeśli hitlerowiec zauważy leżący wytrych, odniesie go na właściwe miejsce.

Strażnicy gorzej widzą po zmroku, ale są czujniejsi, więc przemykamy po cichu

Wpadka na szczęście nie oznacza końca gry. Nawet jeśli zostaniemy schwytani czy postrzeleni, nie zobaczymy napisu Game Over. Kapitan Stone przeżyje każde trafienie, zaś hitlerowcy jak rodzice nieznośnego bachora wykażą się anielską cierpliwością, wsadzając go dwudziesty raz w ciągu miesiąca do izolatki. Dlatego nie stresujemy się przesadnie niepowodzeniami, bo każdą porażkę da się odrobić.
Kluczową sprawą jest umiejętne odwracanie uwagi pilnujących nas Niemców. Nie mamy wprawdzie tak dobrego sprzętu jak specjaliści w Commandosach, ale dla chcącego nic trudnego. Wystarcza jeden celny rzut kamieniem w beczki po drugiej stronie podwórza i już przemykamy za plecami zaniepokojonych strażników. Kamienie przydają się również do rozbijania reflektorów. W końcowych scenariuszach znajdziemy procę, dzięki której nasze pociski polecą na dużo większą odległość.
Z biegiem czasu zdobędziemy również linę z kotwiczką i za jej pomocą dostajemy się w nowe miejsca. Trafienie kotwiczką do celu to jednak sztuka, zaś autorzy postawili na realizm. Po niecelnym rzucie nie próbujemy natychmiast jeszcze raz, bo Stone przez parę sekund zwija linę. A może się okazać, że przez ten czas zwiną Stone'a.

Nasz pyskaty kapitan stosuje sprytne metody działania. Umie się bezszelestnie skradać, dzięki czemu przemyka dosłownie o centymetry od niczego nie spodziewającego się wartownika. Bardzo dobrą metodą unikania wzroku czujnych strażników jest chowanie się pod barakami, łóżkami i samochodami, co jednak czasami prowadzi do absurdalnych sytuacji. Kładłem się po kolei pod kilkoma autami zaparkowanymi na wielkim placu



Śniadanie to dobra pora na handel i rozmowy ze współwięźniami



Gdy przechodzimy na **plac ćwiczeń,** prosimy kolegów o zrobienie zamieszania



Jeden z jeńców symuluje zawał serca. Czym prędzej **przełazimy przez płot**



Stone'a nie powinno tu być. Szybko przeglądając biurko, **uważamy na strażników**



Próba ucieczki ma sens tylko wtedy, gdy niesiemy ważne przedmioty



W wieczornym apelu koniecznie bierzemy udział – inaczej ogłaszają alarm

NIE STOSUJEMY PRZEMOCY. ZBIERAMY INFORMACJE





Reflektor na wieżyczce rozbijamy kamieniem



Niemcy nie zauważą nas za **regałem z książkami**



W krytycznej sytuacji chowamy się **pod łóżkiem**

zamku Colditz, a żaden z pięciu patrolujących okolicę Niemców nie zauważył niczego podejrzanego. Wystarcza na moment zniknąć strażnikowi z oczu i wleźć pod samochód, a ścigający nas wartownicy natychmiast tracą trop i wracają na swoje stanowiska. Trochę dziwi fakt, że nie przychodzi im do głowy zajrzeć pod zaparkowane ciężarówki.

Możliwość wykrycia naszego bohatera zmniejszamy, przyklejając się plecami do ściany. Jeżeli dochodzimy w ten sposób do rogu budynku, wychylamy się i oceniamy odległość dzielącą nas od najbliższej kryjówki. Przebiegamy z jednego miejsca do drugiego, ale pamiętamy, że strażnicy wykorzystują nie tylko wzrok, ale i inne zmysły.

Wartownicy głupieją, kiedy chowamy się pod samochodem albo pod łóżkiem

– Sztuczna inteligencja w Prisoner of War to prawdziwe dzieło sztuki – ekscytuje się Jones. – Wprowadziliśmy mnóstwo rzeczy, których jeszcze w grach nie było. Na przykład żadna postać się nie wyłącza, procedury opisujące jej zachowanie cały czas działają. Strażnicy zdają sobie sprawę z tego, co dzieje się w świecie gry. Zasięg ich widzenia zmienia się w zależności od oświetlenia czy rozmiaru celu. Może się nawet zdarzyć, że zgubią ściganego więźnia, który wmiesza się w tłum!

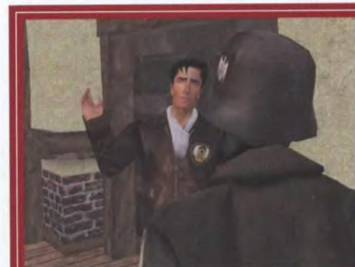
W nocy wartownicy widzą mniej, są jednak bardziej czujni i sprawdzają nawet najmniejszy hałas. Żołnierze mają dobry słuch, ale jeżeli zgramy na przykład trzaśnięcie drzwiami z uderzeniem pioruna, żaden wartownik nas nie nakryje. Uważamy jednak na hałas, bo jeśli podczas skradania się potrącimy metalową beczkę, Niemcy przyjdą sprawdzić, co się stało.

Prisoner of War uczy zwracać uwagę na pogodę. Do Colditz przybywamy po raz pierwszy w samym środku zimy. Śnieg to z jednej strony ułatwienie, bo strażnicy podczas jego opadów rzadziej nas rozpoznają, ale z drugiej strony poważne utrudnienie, bo ślady butów na świeżym śniegu przyciągają uwagę każdego niemieckiego żołnierza. Jeśli zapuszczamy się w zakazane rewiry, stąpamy tylko po ścieżkach wydeptanych przez wartowników, zarazem unikając ich wzroku. To trudna sztuka, szczególnie że Niemcy zauważają nawet nasz cień w oknie.

Większość strażników chodzi po wyznaczonych przez programistów ścieżkach, ale niektórzy czasami zmieniają trasę swego spaceru. Będziemy pamiętać również o tym, że w nocy warty stoją w innych miejscach niż w dzień. Dlatego tak ważne jest odpowiednie rozpoznanie przed samą akcją. Jeśli nasza trasa jest długa, najlepiej przećwiczyć jej elementy za dnia, bez pasty do butów na twarzy i łomu w dłoni.

Wartownicy niemieccy i alianccy jeńcy zachowują się jak prawdziwi dzięki unikatowemu systemowi A-Life (skrót od Artificial Life). Kontroluje on poczynania wszystkich postaci w grze, korzystając ze skomplikowanych wzorów matematycznych, które opisują schematy zachowań... zwierząt stadnych! Autorzy nie kryją dumy. – Wszyscy widzieliśmy wiele gier z dużą liczbą niezależnych postaci, na przykład Grand Theft Auto III – mówi Carl Jones. – Ale kiedy pójdziesz za jedną z takich osób, okaże się, że chodzi ona po prostu tam i z powrotem po chodniku. To nie jest prawdziwe zachowanie. W naszej grze jeńcy wstają rano i idą na apel. Potem udają się na śniadanie, siadają na swoich miejscach i rozmawiają przy jedzeniu. Spędziliśmy mnóstwo czasu nad tym, żeby system sztucznej inteligencji odzwierciedlał rzeczywiste ludzkie zachowania. Udało nam się zrobić coś, co nie znajdzie się w żadnej innej grze.

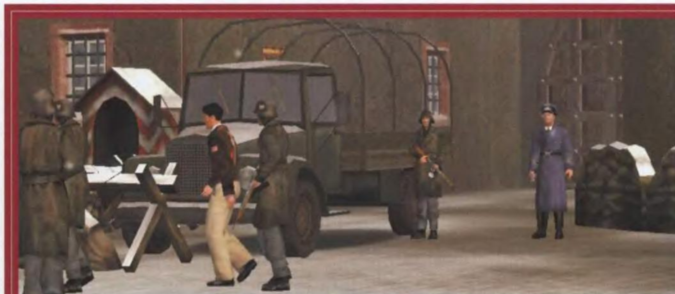
Przy tak pieczołowitym dopracowaniu zachowań grupowych popełniono kilka irytujących błędów w schematach postępowania pojedynczych osób. Na przykład strażnicy czasami dostają kompletnego zaćmienia. Wspinamy się po płocie, a wartownik, który stoi metr od nas, niczego nie słyszy. Nie zwraca również uwagi na to, że zeskakujemy z muru niemal wprost na niego. Takie sytuacje nie zdarzają się na szczęście zbyt często, mam też nadzieję, że w ostatecznej wersji gry nie ujrzę ich w ogóle.



Nieudana ucieczka to nie tragedia. Wartownik poczciwie odprowadza Stone'a do karceru, gdzie spędzamy zaledwie jeden dzień



I PRZYGOTOWUJEMY WYRAFINOWANE PLANY UCIECZEK



Kapitan Lewis Stone przybywa do zamku Colditz pod silną eskortą i z miejsca zaczyna snuć plany ucieczki. Zanim podejmiemy jakieś działania, zyskujemy zaufanie starszych więźniów, zdobywamy informacje i parę gadżetów

W żadnym z obozów nie jesteśmy sami. Z każdym napotkanym jeńcem rozmawiamy na rozmaite tematy i od tego właśnie rozpoczynamy nasz pobyt w obozie. Poznajemy wewnętrzną hierarchię i dowiadujemy się interesujących rzeczy, najczęściej dotyczących sposobów przemykania się obok gapowatych wartowników.

W każdym obozie spotykamy kilka rodzajów jeńców. Pierwszy typ to handlarze, ludzie, którzy za odpowiednią ilość waluty sprzedają nam takie cacka, jak klucz do kwatery niemieckiego oficera lub poręczny teleskop, przez który oglądamy strażników na wieżyczkach. Mamy do czynienia również z hazardzistami, dzięki którym zarabiamy trochę pieniędzy, grając w kości lub celnie rzucając kamieniami. Inni jeńcy udzielają nam porad, w jaki sposób wykonać cel naszego aktualnego zadania, bądź sugerują nam, z kim jeszcze powinniśmy porozmawiać.

Niestety, o ile w pierwszym obozie (przebywa w nim kapitan Lewis oraz trzy inne osoby) jeszcze się jakoś orientujemy, kto jest kim, to poczynając od Stalagu Luft aż do końca gry wciąż się zastanawiamy, z kim właściwie rozmawiamy. Więźniowie są podobni do siebie i z każdym kolejnym obozem jest ich coraz więcej. Oczywiście, duża liczba postaci nie jest żadną wadą, bo dzięki niej lepiej wczuwamy się w klimat obozu jenieckiego, ale twórcy powinni byli się postarać o to, żeby bardziej zróżnicować wygląd zewnętrzny poszczególnych osób.

Ucieczkę planuje Komitet Ucieczkowy, ale to do nas należy cała czarna robota

Facet, który szczególnie przykuł moją uwagę ze względu na czapkę z daszkiem fantazyjnie nałożoną tyłem do przodu, w każdym obozie nazywał się inaczej i grał inną rolę w fabule. Czyżby autorom nie chciało się przygotować odpowiedniej liczby modeli postaci?

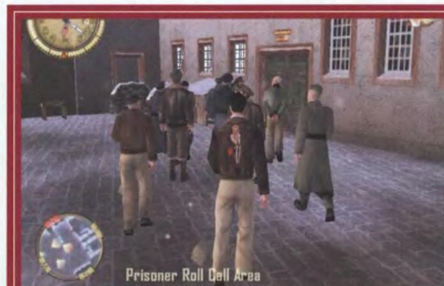
Współwięźniowie zlecają nam rozmaite zadania. W obozie przejściowym misje są banalne, ale w Stalagu Luft zadanie puszczenia podrzuconej taśmy w obozowym radiowęźle to twardy orzech do zgryzienia. Zlecenia daje nam zwykle Komitet Ucieczkowy, którego jedynym zajęciem jest obradowanie nad sposobami jak najrychlejszego opuszczenia niemieckiej gościny. Działalność Komitetu przypomina narady Frontu Wyzwolenia Judei w montypythonowskim filmie Żywot Briana.

Wygląda to cokolwiek zabawnie, choć nie sądzę, by taka właśnie była intencja autorów PRISONERA.



Najprostsze zadania polegają na zorganizowaniu odpowiedniej ilości waluty, jak w obozie nazywa się wszystko, co ma jakąkolwiek wartość dla jeńców. Walutą są więc pieniądze, ale również wino, słodycze, a nawet zwykły chleb. Płacimy nią co bardziej pazernym współwięźniom za ich usługi i przedmioty, które są skłonni sprzedać.

Niestety gracze, którzy spodziewają się wiernego posłuszeństwa w zamian za zapłatę, srodze się zawodzą. Naszych nieźle opłaconych współtowarzyszy stać



W zamku Colditz poznamy tylu więźniów, że przez dłuższy czas będziemy mieli problemy z identyfikacją rozmówców

PROTOPLAŚCI

PRISONER OF WAR nie jest pierwszą grą o tematyce obozowej. Ten ryzykowny temat podejmowano wcześniej co najmniej dwa razy

Uciec z ZX Spectrum

W The Great Escape graliśmy ponad piętnaście lat temu na ośmiobitowym ZX Spectrum. Wcielaliśmy się w jednego z jeńców i tak samo jak w dziele firmy Codemasters stosowaliśmy się do narzuconego przez Niemców trybu życia obozu. W naszym baraku był wprawdzie wykopany tunel ukryty pod piecykiem, ale wydostanie się za druty wymagało ostrego kombinowania. Skąd wziąć dokumenty, gdzie znaleźć niemiecki mundur, jak usunąć zator w tunelu, czym otruć dobermany oraz jak uniknąć komendanta obozu – te dylematy dręczyły tysiące spectrumowców. Jednak gdy już wiedzieliśmy, gdzie znaleźć wszystkie ważne przedmioty, ukończenie gry było banalnie proste.

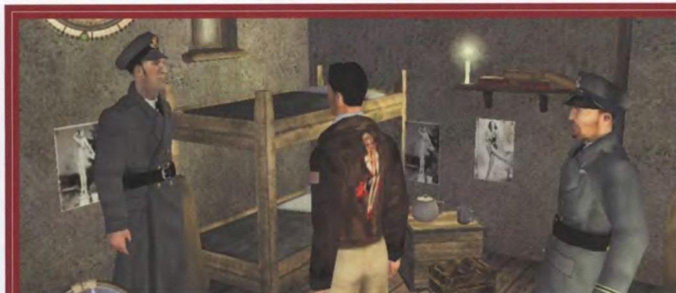


Druga gra, która przedstawiała obozowe życie, to Escape from Colditz, który ukazał się tylko w wersji na Amigę. Akcję gry wciąż podziwialiśmy w rzucie izometrycznym, ale grafika jak na tamte czasy zachwycała. Kierowaliśmy poczynaniami grupy więźniów i próbowaliśmy ich uwolnić z zamku Colditz, który obejrzymy też w PRISONER OF WAR. Zabawa była ciekawa, ale obłędnie trudna, wiele drzwi prowadziło donikąd, a niemieccy żołnierze nigdy nie pudłowali. Pojawiło się tu rewolucyjne rozwiązanie,



a mianowicie pasek zmęczenia bohatera. Mogliśmy przebrać się za niemieckiego żołnierza, ale bez przepustek nie dało się wejść do najważniejszych miejsc w więzieniu.

SZTUCZNA INTELIGENCJA JEST ZACHWYCAJĄCO REALISTYCZNA



Wieczorne spiskowanie w baraku Komitetu Ucieczkowego to nasze codzienne zajęcie. Zadania, które zlecają nam wyżsi stopniem więźniowie, są coraz trudniejsze, ale ich efektem jest udana ucieczka

tylko na chwilowe odwrócenie uwagi Niemców. Przydaje się to jednak, jeśli nie potrafimy wydostać się z danego obszaru. Koledzy na nasz sygnał robią zamieszanie, jeden z nich pada na ziemię, symulując rozległy zawał serca, a my w tym czasie dyskretnie przeskakujemy kilka płotów i przebiegamy przez kilka zazwyczaj uważnie obserwowanych podwórek.

> **Engine graficzny sprawia się nieźle. Ale w dzisiejszych czasach to słaby komplement**

Wszystkie zadania wykonujemy w sposób, który nam najbardziej pasuje. Autorzy nie powtórzyli błędu z Commandosów, w których dalsze zadania były tak zaprojektowane, że nie dało się ich ukończyć inną metodą niż ta przewidziana z góry. W Prisonerze wartownicy często są ustawieni blisko siebie, ale nie spotkałem się z sytuacją, w której tylko jedna droga ich wymijania była prawidłowa. Nawet do najsilniej strzeżonych miejsc dostajemy się na kilka różnych sposobów.

Autorzy zapowiadali, że grafika ma zapierać dech w piersiach, ale to, co widziałem we wczesnej wersji Prisoner of War, mocno rozczarowuje. 3D Atlas, engine stworzony przez autorów gry, niczym mnie nie zachwycił. Budynki i postacie rażą kanciastymi kształtami, a tekstury wykonano w zdecydowanie zbyt niskiej rozdzielczości.
Owszem, szumne obietnice dotyczące enginu, takie jak sprzętowe wsparcie efektów T&L czy dynamiczne oświetlenie i efekty cząsteczkowe, zostały spełnione. Rzeczywiście, zarówno snopy światła, jak i padający śnieg robią olbrzymie wrażenie. Pryska ono jednak jak bańka mydlana, gdy tylko choć lekko podnosimy głowę. Obrzydliwie rozpikselowane chmury pasują do pozostałych efektów graficznych jak pięść do nosa.
Oryginalne udźwiękowienie Prisonera jest niestety żenujące. Nie wiedzieć, czemu Niemcy mówią po angielsku z silnym niemieckim akcentem, a właściwie z akcentem, który aktorom wydawał się silnie niemiecki. W efekcie ktoś, kto choć trochę zna język naszych zachodnich sąsiadów, wybucha śmiechem, słysząc pierwszą wygłoszoną przez wartownika kwestię.
Na szczęście polski wydawca, firma CD Projekt, przygotowuje polską wersję gry. Jestem pewien, że nasze udźwiękowienie będzie lepsze. Choćby z tej przyczyny, że gorsze już raczej być nie może.



Otwieranie drzwi wytrychem trwa długo. Przed rozpoczęciem operacji „pogrzeb w zamku" prosimy kolegów o odwrócenie uwagi strażników

Mimo wytkniętych wad nowatorski Prisoner of War ma olbrzymi potencjał. Świetna, realistyczna sztuczna inteligencja i poważnie potraktowany temat czynią z tej gry jedną z najlepiej zapowiadających się pozycji w gatunku, w którym najważniejsze jest zachowanie dyskrecji (zwanym niekiedy skradankami). Pomimo nie najlepszej grafiki i drobnych potknięć w algorytmach sztucznej inteligencji jeszcze w tym roku zagramy w nowy ucieczkowy przebój. ■

PRAWDA CZY FIKCJA

W wielu grach śmiejemy się z naiwności twórców, ale autorzy Prisoner of War odrobili lekcje z historii

Wielka ucieczka

Dla Polaka świadomego cierpień więźniów Majdanka i Oświęcimia opowieść o obozie hitlerowskim, w którym więźniowie robią, co chcą, zakrawa na kłamstwo. Jednak pojmanych żołnierzy alianckich nie wysyłano do obozów koncentracyjnych, lecz jenieckich. Traktowano ich tam z grubsza zgodnie z zasadami konwencji genewskiej.
Ci więźniowie, tak jak Lewis Stone, tworzyli wręcz nieprawdopodobne plany ucieczek. Na poddaszu zamku Colditz jeńcy zbudowali... drewniany szybowiec, którym chcieli przelecieć nad murami więzienia. Wyzwolenie nadeszło, nim wykorzystali aparat, ale badania potwierdziły, że konstrukcja rzeczywiście utrzymałaby się w powietrzu.
W obozach jenieckich tworzył się nawet ruch oporu dzięki działalności SOE (Special Operations Executive), organizacji, do której w grze należy Harding.



Jedyne zdjęcie szybowca z zamku Colditz zrobił amerykański żołnierz, którego nazwisko i los zaginęły w mrokach historii. Wiadomo, że autor zdjęcia służył w I kompanii 273 pułku 69 Dywizji Piechoty pod dowództwem Lee Shaughnessy'ego. Zdjęcie znalazł w 1970 roku amerykański historyk Walter Leschander

ZRĘCZNOŚCIOWA

robi	Wide Games
wyda	Codemasters
w Polsce	CD Projekt
kiedy	listopad 2002
http	www.codemasters.com
cena	99 złotych
wymaga	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 16 MB
prognoza	





Tadeusz Zieliński

PIERWSZA WOJNA SAMOCHODOWA!

Bandits Phoenix Rising

Jak w Mad Maksie, ale bez Mela Gibsona

Wielka wojna atomowa spustoszyła ziemię, ale ludzie nie zmądrzeli i wciąż ze sobą walczą. W przyszłości nie ma jednak miejsca dla piechurów. Potyczki toczą się między potężnie uzbrojonymi i opancerzonymi samochodami

Niezwykły wehikuł pędzi przez pustynię, wzbijając tumany kurzu. Wyglądałby jak klasyczny buggy, gdyby nie ciężki karabin maszynowy, wyrzutnia granatów i potężna strzelba zamontowane na karoserii. W środku siedzi dwóch mężczyzn, którzy skorpiony traktują raczej jako przekąskę niż zagrożenie. To Fennec i Rewdalf, przywódcy gangu Wilcze Stado. Jesteśmy na ziemi po trzeciej wojnie światowej – w świecie Bandytów.

Świat zniszczony w atomowej zawierusze rządzi się prawem silniejszego. Ci, którzy przeżyli, łączą się w większe grupy. Gangi walczą pomiędzy sobą na pustynnych bezdrożach o paliwo, uzbrojenie i części zamienne. Mad Max w końcu znalazł drogę na ekrany komputerów. Tylko Mel Gibson gdzieś się zgubił.

Pod względem technicznym gra wykonana została nienagannie

Lubię Mad Maksa. Podoba mi się konwencja pojedynków samochodowych, zwłaszcza tych rozgrywanych w postapokaliptycznej scenerii. Nie ma nic lepszego niż zapach spalonej gumy o poranku i widok dymiącego wraku, z którego zaraz wymontuję sobie zderzak. Dlatego bardzo podobał mi się Interstate 76, najlepsza w historii gra o samochodowych potyczkach. Kiedy mowa o walkach samochodów, przed oczami stają mi Groove i Taurus. Teraz ci twardziele mają dwóch równie mocnych konkurentów. Bohaterów BANDITS żywcem wyciągnięto z powieści fantastycznej. Rewdalf to karzeł mówiący z ostrym irlandzko-szkockim akcentem. Jego pyskata gęba nigdy się nie zamyka, ale jest wysokiej klasy fachowcem od wszelkiego rodzaju uzbrojenia. Fennec z kolei to gość od myślenia – szef Wilczego Stada, a zarazem doskonały mechanik i kierowca.

Postacie bohaterów są tak wyraziste, że niemal wypalają się w naszej świadomości. To wokół tej dwójki będą się kręcić wszystkie wydarzenia. Trudno ich nie polubić, ale niestety nie mają takich argumentów jak Lara Croft i sami nie pociągną całej gry. Autorzy wiedzą, że muszą się postarać, aby na dłużej zatrzymać nas przy klawiaturze. Ma to zapewnić... rozwałka. Twórcy z firmy GRIN mają jasną wizję strzelanin samochodowych:

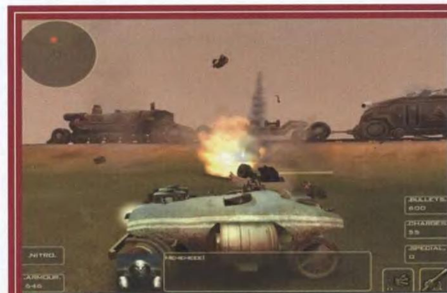
– Powinno być w nich jak najwięcej wybuchów i jak najmniej kombinowania. Rozgrywka ma być łatwa i przyjemna, a jednocześnie na tyle głęboka, aby było po co siedzieć przy komputerze i trenować – mówi scenarzysta Simon Wiklund.

Tak więc autorzy zdecydowali się na stworzenie nie tyle symulatora samochodu z zamontowanymi karabinami, co raczej karabinu, który na drugim końcu ma samochód zamiast człowieka. BANDITS ma co prawda elementy symulatora, ale jest to przede wszystkim zręcznościówka, która ma dać jak największej nieskomplikowanej zabawy. Autorzy twierdzą, że ich celem było stworzenie klasycznej strzelaniny 3D, ale na kółkach i z widokiem z perspektywy trzeciej osoby. Niestety rozwieję nadzieje tych, którzy lubią wysiąść z wozu, by rozprostować cyfrowe kończyny. W BANDITS nie ma takiej opcji. To świadoma decyzja twórców, którzy chcieli jak najmocniej powiązać graczy z ich szalejącymi maszynami. Dlatego nie zmienimy wozu podczas misji.

Fennec i Rewdalf, główni bohaterowie opowieści, to niemal postaci z krwi i kości

Sterujemy za pomocą klawiatury i myszy. To klasyczne ustawienie W, S, A, D, więc miłośnicy strzelanin poczują się jak w domu. Mysz odpowiada za celowanie, klawiatura służy do kierowania samochodem. W normalnej sytuacji wóz jedzie tam, gdzie celujemy, ale gdy wciskamy Shift, obracamy swobodnie wieżyczką. To pozwala nam dokładne celować podczas walk kołowych.

Ale w dzisiejszych czasach piękna grafika i rozwałka nie wystarczają, by gra stała się hitem. Potrzebny jest jeszcze dobry scenariusz. Czy BANDITS spełni ten warunek? To się dopiero okaże. Na razie wiadomo tyle, że przez pierwszą część gry hulamy po bezdrożach. Napadamy na konwoje wroga i bronimy swoich, a czasem komuś coś kradniemy. Mniej więcej w połowie gry charakter misji zacznie się zmieniać. Nasi bohaterowie znajdą bowiem Phoenixa, tajemnicze urządzenie, które ma



Mamy pociąg do strzelania i oddajemy się temu hobby, atakując pociągi pancerne. Aż dziw bierze, że nasze maleństwo jest w stanie im zaszkodzić



KLUCZEM DO SUKCESU TEJ GRY MA BYĆ DYNAMIKA

otworzyć drogę do mitycznego miasta Jericho – ziemi obiecanej, świętego Graala Bandytów. Szybko okaże się, że Phoenix to marzenie wszystkich gangów. Szykuje się więc wielka wojna, w centrum której znajdzie się nasz samochód.

Misji ma być ponad 20. Ich dokładna liczba będzie zależeć od tego, jakiego wyboru dokonamy w odpowiednim momencie gry. Najszybciej ukończymy zabawę, biorąc udział w 22 zadaniach, zaś najdłuższa ścieżka prowadzi przez 24.

Każda misja będzie miała kilka celów, które poznamy w trakcie akcji. Na przykład pierwsze zadanie ma polegać na ochronie konwoju, ale misja może skończyć się polowaniem na pierzchających wrogów albo dramatyczną ucieczką przed ich przeważającymi siłami.

Główny scenarzysta i producent Martin Waern nie ukrywa, że akcja rozwija się według napisanego przez niego skryptu, więc nie liczmy na wielowątkowość czy niespodzianki. Aby posunąć akcję do przodu, trzeba będzie po prostu rozwalić określony pojazd znajdujący się w pewnym miejscu. Autorzy utrzymują, że w grze ma dochodzić do bitew, w których weźmie udział nawet 50 pojazdów. Takie liczby robią wrażenie, ale zobaczymy, jak będzie się walczyć w takim chaosie... i jak z tym zadaniem poradzi sobie przeciętny pecet polskiego gracza.

Obawiam się, że autorzy trochę zbyt dużo wiary pokładają w magicznych mocach totalnej dewastacji jako elementu przyciągającego gracza do ekranu. W rezultacie zabawa dla samotnego gracza zapowiada się na razie nieciekawie. Miejmy nadzieję, że sytuację uratuje dobry scenariusz.





Rzadko udaje się nam zaatakować z zaskoczenia. Większość walk to bezpośrednie pojedynki



Deszcz odłamków z rozwalonego samochodu przeciwnika obwieszcza nasze zwycięstwo



Walkę z większym samochodem wygrywamy, jeśli umiemy wykorzystać przewagę szybkości

Kto spodziewał się rozbudowanych elementów ekonomicznych, przeżyje zawód. Wybieramy tylko jeden z dostępnych pojazdów, uzbrajamy go i bez zbędnej zwłoki ruszamy w bój.

Na początku nasza machina apokalipsy nazywa się Badger (dla przyjaciół Borsuk), jest mała, lekka i niezwykle szybka. Unika ataków wroga dzięki dużej zwrotności. Niestety ze względu na małe rozmiary nie nadaje się do przenoszenia większości broni. W dalszej części gry pojawia się Cyclone, średni pojazd o zrównoważonych osiągach. Zamontujemy na nim niemal każdy rodzaj broni. Ostatni wóz, Ogre, to czołg na kołach dysponujący wielką siłą ognia. Jak łatwo się domyślić, jest też najwolniejszy i najmniej zwrotny.

Pokierujemy przynajmniej trzema różnymi autami. Trochę ich za mało

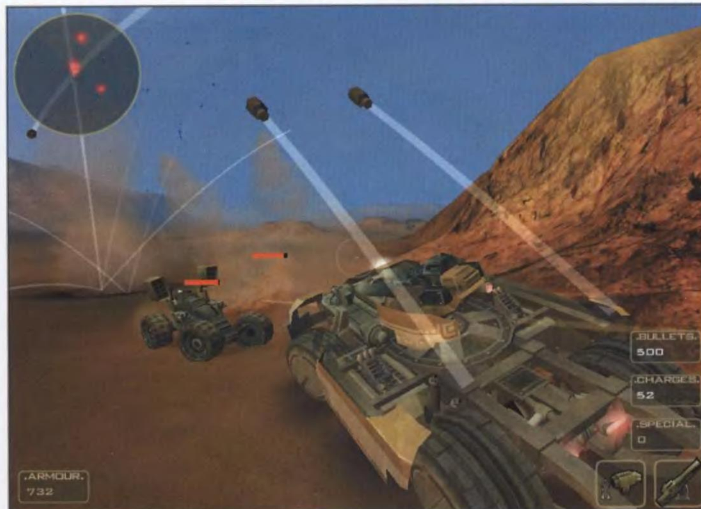
Podobno trzech to już kompania, ale moim zdaniem wybór modeli jest jednak za mały. Na szczęście czekają nas też miłe niespodzianki. W niektórych misjach pokierujemy wozem specjalnie wybranym do wykonania danego zadania. Wiadomo również, że gdzieś na pustkowiach znajdziemy dokładną replikę... wozu Mad Maksa! Niestety zmiana środka lokomocji będzie narzucana odgórnie przed wykonaniem misji.

Użyjemy 13 typów broni. Będą wśród nich karabiny maszynowe, shotguny (tak!), kilka rodzajów wyrzutni rakiet, a nawet karabiny snajperskie. Miłośnicy totalnej destrukcji zamontują na samochodzie Shredera, ultraszybkie działko przypominające miniguna. Nie będzie natomiast wymyślnych broni laserowych i plazmowych, bo autorzy całkiem słusznie uznali, że nie pasują do klimatu postnuklearnego świata.



Pociski rakietowe są skuteczną bronią, ale zanim je wystrzelimy, musimy najpierw namierzyć pojazd przeciwnika

NA JEDNYM SERWERZE SPOTKA SIĘ DO DWUDZIESTU GRACZY,




Pagórki nie są żadną przeszkodą dla naszych wielkokołowych pojazdów


Mur fortu przejedziemy tylko wtedy, gdy rozwalimy samochód strażnika bramy


Mała knajpka na środku pustkowia stanowi surrealistyczny widok


Stodoła jakimś cudem ocalała podczas wojny. Może to kamuflaż schronu?

Jeśli tryb dla samotnego gracza okaże się słaby, pozostanie multiplayer. Zapowiada się obiecująco, choć i budzi niepokój, bo gra ma obsługiwać do 20 osób naraz, ale optymalnie będzie działać przy... ośmiu. Łatwo sobie wyobrazić graczy łączących się w gangi i w żywy kamień przeklinających skopane procedury sieciowe. Wątpliwości dotyczą też liczby trybów do gry sieciowej. Na razie autorzy zapowiadają zaledwie dwa – zwykły deathmatch i jego grupową odmianę. To stanowczo za mało! Znowu pozostaje mieć nadzieję, że szybko powstaną mody zmieniające i urozmaicające rozgrywkę. Na szczęście Bo Anderson, szef zespołu, twierdzi, że Bandits jest grą otwartą na zmiany. Tworzenie modów ma być łatwe.

Szybka, piękna i bez pretensji do głębokich przemyśleń – na taką zapowiada się gra

Oprawa wizualna będzie rewelacyjna, bo GRIN to pełna technofilów firma z głębokimi kieszeniami. – Bez pośpiechu robimy to, co chcemy – twierdzi Bo Anderson. W odróżnieniu od innych firm developerskich mogli sobie na przykład pozwolić na opóźnienie wydania gry tylko po to, by dopracować elementy, które uznali za niewystarczająco dobre. Wszystko wskazuje więc na to, że Bandits będzie bardzo starannie opracowany technicznie.

Gra wykorzystuje ulepszony engine Diesel użyty wcześniej w Ballistics, poprzedniej produkcji firmy. Przez ostatnie półtora roku programiści pracowali głównie nad dodawaniem kolejnych efektów graficznych obsługiwanych przez najnowsze akceleratory 3D. Jeśli mamy na przykład kartę Matrox Parhelia, zagramy w Bandits na trzech monitorach pokazujących widok do przodu i na boki.

Oprócz tego zupełnie zbędnego z punktu widzenia większości graczy bajeru gra korzysta ze wszystkich bump mappingów, pixel shadingów i różnych innych ingów – w rezultacie pustynia wygląda bardzo realistycznie i jest doskonale oświetlana ślicznymi eksplozjami. Tym ostatnim poświęcono szczególnie wiele uwagi (co nie dziwi, zważywszy na poglądy autorów na ich rolę). Wybuchające samochody wyglądają rzeczywiście bardzo efektownie – wylatujący w powietrze pojazd rozrzuca mnóstwo części.

Gra już na obecnym etapie (to jest wersji beta) wygląda bardzo dobrze i działa przyzwoicie płynnie nawet na nie najlepszym sprzęcie. Autorzy mówią, że wystarczy PIII 500 i 128 MB RAM z kartą graficzną najnowszej generacji. Przyda się jednak szybszy procesor, bo inaczej zdarzają się zwolnienia, zwłaszcza gdy na ekranie pojawia się kilku przeciwników jednocześnie.


Sterujemy samochodem na dwa sposoby. Warto będzie ćwiczyć oba, bo dzięki temu poradzimy sobie w walce z dystansu i w zwarciu

NIEPOKOI JEDNAK MAŁA LICZBA TRYBÓW MULTIPLAYER



Potężna wyrzutnia rakiet to marzenie każdego kierowcy, który w drodze do pracy stoi w kilkukilometrowym korku. W BANDITS korków raczej nie zobaczymy, choć na ekranie znajdzie się nawet 50 samochodów jednocześnie

Wiele czasu poświęcono na dopracowanie modelu fizycznego gry. Pojazdy zachowują się rewelacyjnie. Podskakują na nierównym podłożu, widać, jak każde koło chodzi niezależnie, a amortyzatory pracują przy najmniejszych zmianach ukształtowania terenu.

Autorzy przyznają się jednak, że majstrowali przy prawach fizyki. Zostały one nieco podrasowane, by gra zyskała bardziej zręcznościowy charakter oraz większą grywalność. Same modele pojazdów prezentują się wręcz nadzwyczajnie. Samochody poskładane z kawałków przypadkowych aut natychmiast przywodzą na myśl najlepsze projekty z Mad Maksa. Inspiracje widać na każdym kroku.

Martin Waern, który jest też producentem BANDITS, obiecuje jeszcze jeden ciekawy efekt – demolowanie otoczenia. Wyobraźmy sobie, jak w trakcie pogoni strzelamy serią rakiet przed wroga, a ten wpada w leje po wybuchach, koziołkuje i bezradnie ląduje na dachu. Pomysł rewelacyjny i dający duże możliwości fanom zabawy multiplayerowej. Niestety w wersji demo nie udało mi się wybić w piasku choćby małego dołka! Mam nadzieję, że twórcy nie składają obietnic bez pokrycia i to niedopatrzenie będzie poprawione w pełnej wersji.

Model fizyczny został dopasowany do zręcznościowego charakteru gry

Muzyka to kolejna silna strona gry. Mocne gitarowe riffy wymieszane z elektroniką pasują jak ulał do szaleńczych rajdów po pustyni. Simon Wiklund, który zajmuje się też oprawą muzyczną, pośród zespołów mających największy wpływ na ścieżkę dźwiękową wymienia AC/DC, Rolling Stones, a obok nich jednym tchem Fatboy Slima i The Prodigy. Utwory muzyczne w BANDITS trwają łącznie aż dwie i pół godziny. Zostały zapisane w formie plików MP3, więc posłuchamy ich nie tylko w czasie gry, ale też na przykład w samochodzie... na własną odpowiedzialność.

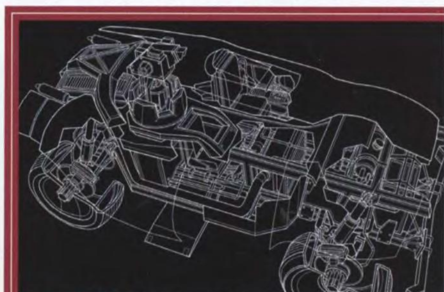
BANDITS: PHOENIX RISING zapowiada się na dobrą, solidną strzelaninę – ale niestety taką, w której zajmujemy się wyłącznie strzelaniem. Wszystko, o czym powiedzieli autorzy i co pokazywali, wskazuje na to, że skupili się głównie na formie, znacznie mniej uwagi poświęcając treści. Jest dobry pomysł, dobry klimat, świat gry wygląda bardzo rozsądnie, całość wykonano pierwszorzędnie, ale brakuje w tym wszystkim głębi. Nawet jeśli scenariusz będzie wybitny, gra jest płytka z założenia. Nie wszystkim będzie się to podobać. Jeśli jednak ktoś szuka w grze po prostu rozrywki, BANDITS będzie jak znalazł.

Pojedynki wyjęte z Mad Maksa przyciągną do tej gry tłumy fanów, a liczne mody przedłużą jej żywotność. Nadchodzi czas Bandytów. ■

ZRĘCZNOŚCIOWA

robi	GRIN
wyda	PAN Interactive
w Polsce	jeszcze nie wiadomo
kiedy	grudzień 2002
http	www.bandits-game.com
cena	jeszcze nieznana
wymaga	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 16 MB
prognoza	





Plany pojazdów robią wrażenie. Takiej szczegółowości nie powstydziliby się inżynierowie projektujący prawdziwe samochody. No, może modele...

UŚMIECH MANIAKA

Twórcy BANDITS mają już na swoim koncie Ballistics - dobrą, ale niedocenioną grę. Tym razem ma być inaczej

Technofile ze Szwecji

Firma GRIN powstała w 1997 roku. Jej motto brzmi: Robimy gry szybkie i ładne.
W poprzedniej grze GRIN-a, Ballistics, udało się zrealizować oba założenia, ale nie wystarczyło to do osiągnięcia sukcesu finansowego. Ballistics trafił za to na automaty i głównie na nich zrobił karierę.
Pomysł na BANDITS związany jest z pewnym wypadkiem samochodowym, w którym brała udział ciężarówka z kurczakami i autorzy wracający właśnie z targów E3. Niestety twórcy nie chcą ujawnić żadnych dodatkowych faktów, bo ta historia wiąże się ze scenariuszem gry. Aż strach pomyśleć, co to będzie oznaczać!
W firmie pracuje 15 osób i wszyscy są zapalonymi graczami. Sprawiają wrażenie najprawdziwszych maniaków, dla których robienie gier jest misją. Miłą cechą autorów BANDITS jest utrzymywanie bliskich kontaktów z graczami. Są czynnymi uczestnikami forów i biorą pod uwagę konstruktywną krytykę.
Obecnie firma robi bijatykę na Xboxa. Zabiera się do tego naprawdę poważnie, bo wybudowała własne studio do filmowania techniką motion capture. Gra zatytułowana jest Vultures i ma być bardzo brutalna. Na razie autorzy nie zdradzają innych szczegółów na jej temat. Ci ludzie to prawdziwi fanatycy gier akcji. Wystarczy przeczytać fragment wywiadu z serwisu ActionVault.com (cytat za jego zgodą):

AV: Jak postrzegacie BANDITS? Co to za gra i dlaczego właściwie ją zrobiliście?

Simon Wiklund: Jeździsz samochodem i rozwalasz różne rzeczy. To zabawa dla całej rodziny! Gra wygląda jak każde przyzwoite wyścigi, z kamerą wiszącą za pojazdem. Z tym że jest tutaj element, który odróżnia BANDITS od zwykłych wyścigów. Tym elementem jest wieżyczka. I wyrzutnie rakiet, i moździerze. Jak łatwo się domyślić, inspirowaliśmy się filmem Mad Max, którego jesteśmy fanami. Ale nie bójcie się. Mimo tego że Bomba zrobiła swoje, w naszym postapokaliptycznym świecie nadal jest mnóstwo rzeczy do wysadzania w powietrze.



Michał Nowakowski

EUROPA SPOWITA OD 600 LAT MAGICZNĄ MGŁĄ TO MIEJSCE,

Mistmare

W tajnej służbie Świętej Inkwizycji, roku Pańskiego 1996

Jako pierwsi w Polsce przyglądamy się wersji beta nowatorskiego RPG. Programiści mają jeszcze dużo pracy, ale już teraz ich dzieło wygląda obiecująco



Isador całą podróż odbędzie samotnie. Wizyta w tej karczmie (ani w żadnej innej) nie skończy się zwerbowaniem nowych członków drużyny

Ulice Rzymu i Awinionu zioną pustką. Po wielkich placach i krętych zaułkach przechadza się zaledwie garstka ludzi. Ostrzeżono mnie, że wersja beta, którą otrzymałem, jest daleka od doskonałości. Powtarzam to sobie, kiedy Isador, główny bohater gry, po raz kolejny z rzędu przenika przez ścianę budynku, a skierowana w górę kamera pokazuje mieszkańców miasta spacerujących kilkanaście metrów nad ziemią.

Chętnie przymykam oko na te usterki, bo wędrówka po miastach Europy z alternatywnej rzeczywistości, w której w roku Pańskim 1996 nadal panuje feudalizm, zrobiła na mnie piorunujące wrażenie. Monumentalne, pięknie zdobione budowle, przebogate wnętrza, szerokie ulice, kolorowe stragany kupców i rozbite na przedmieściach namioty podróżników składają się na barwny obraz niby znanego, a jednak jakże innego świata.

Wśród innych gier RPG MISTMARE'A wyróżnia wizja alternatywnej historii świata

Trójwymiarowe środowisko tworzy engine LithTech. Oba odwiedzone przeze mnie miasta mają odmienny styl architektoniczny i twórcy obiecują, że ta zasada będzie obowiązywać w wypadku wszystkich sławnych metropolii. Do tych ostatnich zaliczają się między innymi Sztokholm, Londyn, Paryż, Praga, a także – uwaga – Kraków.

Alternatywna wersja historii, którą kreślą przed nami autorzy, jest oryginalna. W XIII wieku Kościół okiełznał magię. Wkrótce opracowano specjalne wieże, za pomocą których najważniejsze ośrodki kulturalne w Europie szybko wymieniały informacje, a wtajemniczeni notable rzucali potężne zaklęcia.

Jednak w połowie XIV wieku w Londynie wybuchają zamieszki, które prowadzą do zniszczenia jednego z tych urządzeń. Wydarzenie to spowodowało niewyobrażalną katastrofę. Ogromne połacie kontynentu zakryła tajemnicza mgła doprowadzająca do szaleństwa większość ludzi, którzy odważyli się wkroczyć w jej obręb. Ci zaś, którzy zachowywali zdrowe zmysły, masowo ginęli w szponach zamieszkujących złowrogi całun potworów. W podzielonej Europie nigdy nie zniesiono systemu feudalnego, a Kościół wraz ze Świętą Inkwizycją umocnił swoją pozycję.



Legenda głosi, że ma pojawić się człowiek, który uwolni świat od mgły. To oczywiście Isador, którego poczynaniami kierujemy w MISTMARZE. Ten świeżo upieczony (i dobrze mu tak, chciałoby się dodać) inkwizytor wyrusza na rozkaz papieża, aby odszukać niewygodnego dla Kościoła człowieka. Intrygująca szpiegowska misja wedle zapewnień autorów rozwinie się potem w epicką historię. Tego niestety nie dane mi było już sprawdzić.

Autorski system RPG stworzony na potrzeby MISTMARE'A jest fascynujący i... piekielnie skomplikowany. Zrozumienie jego ogólnych założeń zajęło mi kilkadziesiąt minut. Ostrzegam więc, że poniższe akapity przedstawiające reguły rządzące grą należy czytać powoli i najlepiej na głos – przyprawiają o zawroty głowy. Gotowi? Zaczynamy!

Postać opisują sfery (księżycowa, ziemska i słoneczna) i aspekty (cielesny i duchowy). Od sfery zależy rodzaj magii, którą włada bohater w ramach jednej z dwóch szkół: liturgicznej (działa na żywe istoty) albo alchemicznej (działa na przedmioty). Sfera określa też poziom odporności na konkretne czary. W połączeniu z aspektami sfery decydują również o wysokości cech cielesnych (siła, zręczność, wytrzymałość) oraz duchowych (siła woli,



Uwięzione w magicznej różdżce stwory wykonają za nas czarną robotę. Zdolny mag nie angażuje się w walkę osobiście



W KTÓRYM ODPOCZNIEMY OD ŚWIATÓW DUNGEONS & DRAGONS


Zombie wygląda przerażająco. Czy tak kończą zaginieni we mgle?


Demonicznych strażników zawsze otacza wianuszek piekielnych sługusów


Lodowi giganci atakują małymi grupkami. Ich głupotę rekompensuje siła


Scuda należy do najdziwniejszych stworów, jakie spotykamy we mgle

inteligencja, koncentracja). Do tego dochodzą cztery grupy umiejętności: pasywne (na przykład akrobatyka i spostrzegawczość), związane z walką (określają skuteczność Isadora w walkach z użyciem jednego z czterech stylów), umiejętności poszukiwacza przygód (przydają się między innymi podczas rozbrajania pułapek) oraz talenty magiczne (od nich zależy łatwość, z jaką bohater rzuca zaklęcia). Czary są podzielone na osiem kategorii należących do wspomnianych wcześniej dwóch szkół. Umiejętności, cechy i sfery ulepszamy dzięki praktyce, wypełnianiu zadań i nauce.

W MISTMARZE nie ma punktów doświadczenia. Cechy i zdolności wzrastają po każdorazowym ich użyciu zakończonym sukcesem bądź ćwiczeniu. Każda z nich jest podzielona na kilka stopni zaawansowania dających określone profity. Przy tym bohater nie jest opisany liczbami – jego rozwój śledzimy na zapełniających się wykresach i powiększających się ikonach. Kompletny galimatias.

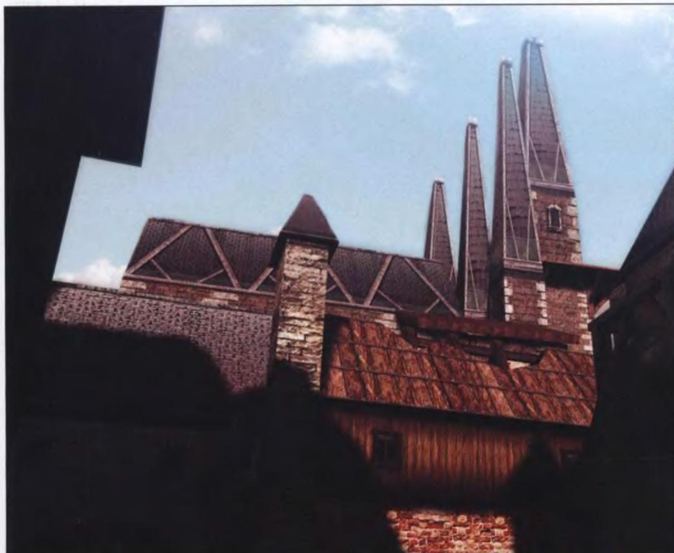
Reguły rządzące grą są skomplikowane. Na szczęście nie utrudniają zabawy

Całe szczęście, że postaci Isadora nie musimy sami kreować. Kierujemy jedynie jego rozwojem, wykorzystując zdolności i cechy, które chcemy ulepszyć. To znakomity pomysł, który sprawdził się już na przykład w Dungeon Siege'u czy Wizardry 8. Cieszy również fakt, że zagmatwany system nie zmniejsza przyjemności z gry, której obsługa, choć nie pozbawiona wad, jest w gruncie rzeczy prosta.

Większość czasu zajmie nam rozwiązywanie problemów rodem z przygodówek. Gra została podzielona na części, z których każda kończy się, gdy wypełniamy główne zadanie. Misja wieńcząca daną sekcję nie jest zrazu określona. Wszystkiego dowiadujemy się stopniowo. Na przykład w Rzymie nasz mentor poleca nam spotkać się z papieskim zausznikiem w Watykanie. Na dotarcie doń mamy dwa dni i dopiero on kieruje nas dalej. Po drodze otrzymujemy zadania poboczne, jak choćby to od burmistrza Rzymu, który prosi nas o wytropienie szajki włamywaczy nękających zamożnych mieszczan. Dzięki tego typu misjom zyskujemy przyjaciół, dodatkowe punkty do statystyk postaci oraz cenne przedmioty.

Podział gry na części, w których wypełniamy w określonym czasie zadanie, jest dobrym pomysłem. Jednak jego realizacja wygląda na razie fatalnie. Kiedy upływa termin wypełnienia głównej misji... zatrzymuje się zegar. Po prostu! Od tej pory wolno nam się koncentrować

BŁĘDY W INTERFEJSIE NIE POZWALAJĄ W PEŁNI DELEKTOWAĆ





Podczas rozmowy mamy zazwyczaj kilka opcji dialogowych do wyboru



Wizyty u nauczyciela są wymagane, aby rozwinąć którąś ze zdolności umysłowych bohatera



W trakcie konfrontacji najlepiej ustawić kamerę za plecami Isadora. Dzięki temu widzimy więcej

wyłącznie na czynnościach związanych z osiągnięciem najważniejszego celu. Wszystkie inne opcje zostają wyłączone.

To rozwiązanie prymitywne i nienaturalne. Dużo lepszy byłby na przykład system kar, które sprawiałyby, że graczowi nie opłacałoby się odkładanie głównego zadania.

Przy przyjętym obecnie rozwiązaniu nie mamy wrażenia pośpiechu.

Na kolejny głupi pomysł autorzy wpadli, rozwiązując problem upływu czasu. Godziny mijają, tylko gdy coś robimy, na przykład rozbrajamy pułapki lub rozwijamy umiejętności poprzez ćwiczenia! Pomijając fakt, że według twórców rozbrojenie pułapki zajmuje dwie godziny, a rozbicie skrzyni aż cztery, taki mechanizm jest strasznie niewygodny. Grając w wersję beta, zapragnąłem roztrzaskać dwa kuferki. Przy tej czynności zastała mnie noc, a wtedy w Rzymie nic nie da się załatwić. Aby doczekać dnia, skierowałem się do dormitorium dla mnichów. Tam okazało się, że Isador nie sypia! Po długim, okraszanym klątwami spacerze znalazłem i rozwaliłem trzy skrzynie, co zajęło mi jakieś 12 godzin. Tak dobrnąłem do świtu. Mam nadzieję, że autorzy poprawią ten element!

Podczas przygód odwiedzimy Kraków. Ciekawe, jak wyglądają rynek i Wawel

Pojedynki należą do najbardziej widowiskowych w gatunku. Isador walczy, używając broni i magii. W pierwszym wypadku wybieramy jeden z czterech stylów. Trzy z nich wykorzystujemy w bezpośrednim starciu, czwarty przeznaczony jest dla miłośników kusz i łuków. Każdy styl będzie miał swoją nazwę. W wersji beta widziałem tylko walkę na tak zwanego górala, kiedy to Isador z okrzykiem berserkera rzucał się z toporem na wrogów.

Style różnią się liczbą zadawanych obrażeń, prawdopodobieństwem trafienia i wyrażonym w punktach zmęczenia kosztem, jaki ponosi bohater z każdym ciosem. Jeśli zadajemy bardzo silne razy, szybko przekonujemy się, że następne są znacznie słabsze. By ponownie bić mocniej, odczekujemy kilka sekund, aż zmęczenie się zmniejsza. Taka walka wymaga planowania. Bezmyślne wymachiwanie orężem niewiele daje.

Nie mniej ciekawie przedstawia się walka przy użyciu magii. Zarówno liturgiczne, jak i alchemiczne zaklęcia są pogrupowane w ośmiu kategoriach. Każda z nich zawiera z kolei trzy czary, a te mają do czterech różnych efektów w wypadku liturgii i sześciu w wypadku alchemii.

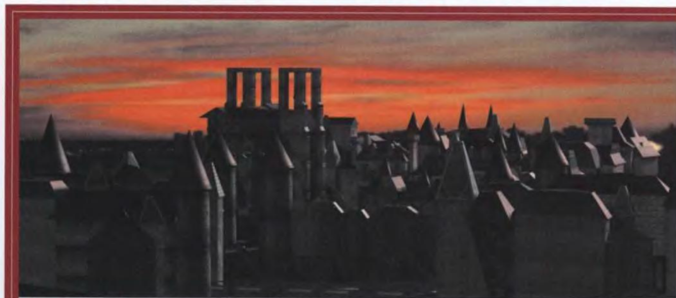
Rzuceniu każdego z czarów, który widzieliśmy w wersji beta, towarzyszą przepiękne fajerwerki. Dodatkowo adepci podążający ścieżką liturgii korzystają podczas starć ze specjalnej różdżki. Przedmiot ten pozwala im więzić nawet sześć napotkanych potworów, by w kolejnych starciach wzywać je i atakować nimi przeciwników.

Wrogowie zachowują się bardzo inteligentnie. Nie szarżują na oślep, jeśli nie mają szans, potrafią też otoczyć Isadora, by odciąć mu drogę ucieczki. Sporym wyzwaniem są zwłaszcza pojedynki z postaciami, które używają czarów. Ale gdy bohater przeceni swe siły i poniesie śmierć w walce, zabawa się



Ekran ekwipunku jest wygodny w obsłudze. Wystarcza jedno kliknięcie na przedmiot, by go użyć lub zbadać

SIĘ ORYGINALNYMI POMYSŁAMI I ROZBUDOWANĄ FABUŁĄ


Pełen gotyckich budowli Paryż jest jednym z kilkunastu miejsc, które Isador odwiedzi podczas swej wędrówki. Miasto stale otacza mgła, jego mieszkańcy nie widzieli słońca od 600 lat. To wyjątkowo ponury zakątek Europy

nie kończy. Młody inkwizytor budzi się po prostu w miejscu startowym danej części gry i szybciutko wylizuje się z ran za pomocą zaklęć i eliksirów leczących. Najpoważniejszą wadą tego rozwiązania jest fakt, że Isador nie traci po takiej przygodzie nawet jednego przedmiotu ze swojej nierzadko cennej kolekcji.

Wątpliwości budzą niektóre rozwiązania w interfejsie. Na przykład trudno przywyknąć do tego, że Isador kieruje swoje kroki we wskazane miejsce po zatwierdzeniu prawym, a nie, jak to zazwyczaj bywa, lewym przyciskiem myszy. Odruchowe próby obracania kamery poprzez przesuwanie kursora na krawędź ekranu również spełzają na niczym, bo autorzy postanowili, że widokiem w obu trybach gry – TPP i FPP – manipulujemy za pomocą klawiatury.

Kiepsko przemyślano też system przyzywania potworów uwięzionych w różdżce. By dokonać tej operacji, najpierw ustawiamy kursor w miejscu, w którym mają pojawić się stwory, a następnie wciskamy na klawiaturze numer od jednego do sześciu odpowiadający danej maszkarze. Kierowanie wezwanymi potworami to równie ciężkie zadanie. Nakierowujemy kursor na przeciwnika i wysyłamy na niego swego podwładnego, zatwierdzając polecenie odpowiednim numerem wybranym z klawiatury. Po co te wszystkie kombinacje? Czy nie prościej było ograniczyć się do wskazywania wrogów i klikania myszą? Na szczęście pozostałe elementy interfejsu, jak na przykład sposób interakcji z otoczeniem, przedmiotami, bohaterami niezależnymi oraz zarządzanie ekwipunkiem zostały zrealizowane bez zarzutu.

Będzie multiplayer czy nie będzie? Na to pytanie autorzy gry nie znają odpowiedzi

Autorzy Mistmare'a twierdzą, że najsilniejszą stroną ich gry będzie fabuła. Nie daje się tego ocenić na podstawie wersji beta, jednak według zapowiedzi droga do głównego celu w każdej części gry ma być nieliniowa. W zależności od tego, jak się zachowamy, pewni bohaterowie niezależni staną się naszymi sojusznikami bądź wrogami. Główny wątek fabularny będzie najeżony nieoczekiwanymi zwrotami akcji.

Nie wiadomo, czy w ostatecznej wersji Mistmare'a znajdzie się także tryb multiplayer. W wersji beta jest opcja podłączenia do serwera, choć na razie nieaktywna. Tak samo nie wiadomo, na czym miałaby polegać wieloosobowa zabawa. W różnych wywiadach udzielanych w ciągu ostatnich miesięcy twórcy ze słoweńskiej firmy Sinister Studios podawali sprzeczne informacje na ten temat.

Megaprzebojem Mistmare nie będzie, ale ma wszelkie szanse na to, by zostać dobrą, solidną grą RPG. Urzeka mnie zwłaszcza cudowna grafika przywodząca na myśl samego Morrowinda oraz nowatorski pomysł na świat.

Jeśli autorzy spełnią swoje obietnice dotyczące emocjonującej fabuły, jestem gotów przeboleć pewne niedostatki gry oraz niektóre zawiłości jej interfejsu. Mam bowiem przeczucie, że z idiotycznymi rozwiązaniami w kwestii upływu czasu i sterowania wezwanymi potworami podczas pojedynków spotkam się niestety w wersji ostatecznej. Gdyby nie one, prognoza wzrosłaby o jedną gwiazdkę. ■


Także poza ekranem ekwipunku widzimy przedmioty, których używa Isador. Teraz na przykład dźwiga na plecach tarczę i wybraną broń

HISTORIA INACZEJ

Autorzy Mistmare'a stworzyli intrygującą alternatywną historię Europy, w której magia odmieniła życie ludzi

1520 lat średniowiecza

1290–1313 – Papież powołuje w tajemnicy organizację Lithurgica mającą badać magię
1313 – Kardynał Brasio Accantasan, przywódca organizacji, opisuje w manuskrypcie trzy ciała niebieskie wpływające na losy człowieka: Słońce, Księżyc i Ziemię
1320–1330 – Kościół stwierdza, że manuskrypt jest niezgodny z dogmatami chrześcijaństwa. Członkowie organizacji są prześladowani. Lithurgica za pomocą magii pozbywa się papieża i osadza w Watykanie kardynała Accantasana
1330–1340 – W największych miastach Europy powstają wieże łączące. Umożliwiają błyskawiczną komunikację oraz rzucanie zaklęć leczących i kontrolujących pogodę



1349 – Druidzi wychodzą z ukrycia: na wyspach brytyjskich płoną kościoły. W Londynie dochodzi do zamieszek, podczas których wściekły tłum niszczy wieże łączące. Europę pokrywa magiczna mgła. Z Rzymu wyrusza mająca zbadać sprawę armia. Jej oddziały wkraczają w mgłę i nigdy z niej już nie wychodzą. Europa południowa traci kontakt z północną
XV–XX wiek – Kościół umacnia pozycję. Na świecie nadal panuje ustrój feudalny. Rozwój magii zatrzymuje postęp techniczny

RPG

robi	Sinister Studios
wyda	Arxel Tribe
w Polsce	jeszcze nie wiadomo
kiedy	luty 2003
http	mistmare.arxeltribe.com
cena	jeszcze nieznana
wymaga	PIII 450, 128 MB RAM, akceleratora 3D 16 MB

prognoza

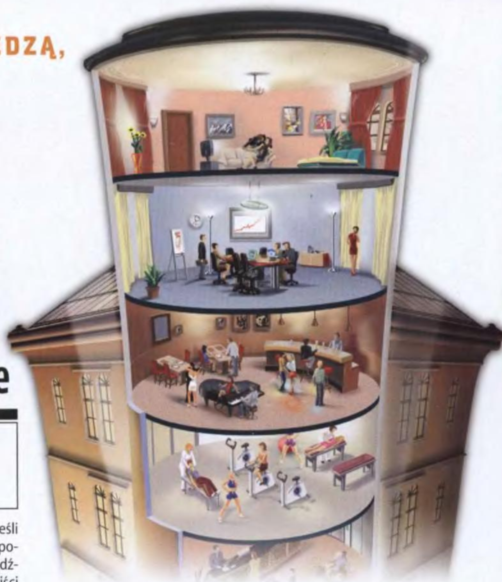


Dariusz J. Michalski

GOŚCIE NASZEGO HOTELU WIEDZĄ,

Hotel Giant

Relaks przez projektowanie



Niekiedy porównuje się tę grę z The Sims, ale to jak porównywanie motelu z Ritzem. Nie zapominajmy jednak, że zdarzają się motele dobre i tanie

Szatynka o zdecydowanych rysach wchodzi do ubikacji. Niewidzialna kamera podąża tuż za nią. Kobieta odwraca się tyłem do muszli, siada na niej, nie zdejmując sukienki i.... załatwia się w ubranie! Ależ nietakt! Zaraz wstaje i spuszcza wodę. Pewnie dla niepoznaki. Goście wiedzą, że ich podglądamy, dlatego biorą prysznic w strojach kąpielowych, a seks zastępują przytulaniem. Nie dojrzymy więc ekscesów, choć przenikamy przez ściany. Ale prowadzimy przecież hotel, nie dom schadzek.

Symulacja ustąpiła grywalności. – Planowaliśmy wynajęcie specjalisty znającego życie hotelu – opowiada Trevor Chan, szef projektu i prezes Enlight Software. – Okazało się, że nie jest to dobry pomysł, jeśli chcemy zachować równowagę pomiędzy zabawą a realizmem. Bądźmy szczerzy: hotelarze specjaliści nie mają zielonego pojęcia o tym, co bawi graczy. Skończyło się zatem na odwiedzeniu kilku wspaniałych hoteli, jakie mamy w Hongkongu, i przeczytaniu pokaźnej biblioteczki książek traktujących o przemyśle hotelarskim.

Zatem to brakowi realizmu gry, bo przecież nie kwalifikacjom, zawdzięczamy stanowisko dyrektora hotelu. Zaczynamy od badania preferencji osób odwiedzających miasto, w którym będziemy pracować. Dowiadujemy się, jakiego pokoju oczekują, jak spędzają wolny czas, co zamierzają robić w mieście. Przydałby się też wywiad majątkowy, ale niestety nie mamy uprawnień urzędu skarbowego. Dostajemy mniej danych do ustalania cen pokoi, a zatem mamy mniej przesłanek do podjęcia decyzji.

Rozwijając działalność, bierzemy także pod uwagę położenie hotelu. W środku miasta nastawiamy się na tabuny biznesmenów szukających pokojów spotkań w interesach. Kierując hotelem w kurorcie, budujemy pomieszczenia służące głównie rozrywce i odnowie biologicznej.

Do wyboru mamy 19 typów hoteli, które podzielono na trzy rodzaje: miejskie, podmiejskie i kurorty. Różnią się wyglądem zewnętrznym, liczbą pięter i powierzchnią. Największe liczą do ośmiu kondygnacji. W porównaniu z gigantami pokroju hotelu Marriott wydaje się to mało, ale zagospodarowanie takiego hotelu pochłania godziny, o ile robimy to uczciwie i z pasją. A za dużo godzin przynosi sporo punktów karnych.

Jednym z powodów utraty punktów składających się na ostateczny wynik gry jest bowiem właśnie czas poświęcany na rozegranie scenariusza. Biegnie on bez przerwy, gdy siedzimy przy grze, nawet przy włączonej pauzie! To dziwne rozwiązanie ma swoje uzasadnienie. Na zwycięstwo mamy trzy lata gry. Jeśli się w nich nie mieścimy, nie przechodzimy do kolejnego scenariusza. Jest to groźba czysto hipotetyczna, gdyż zazwyczaj wykonujemy zlecone zadania na długo przed upływem wyznaczonego czasu. Projektowaniem pomieszczeń, które stanowi najbardziej czasochłonną czynność, i tak zajmujemy się podczas pauzy. Bez dodatkowej mobilizacji w postaci punktów karnych upływ czasu zupełnie straciłby znaczenie. Choć i teraz ma niewielkie.

Hotelowi giganci nie widzą świata poza swymi hotelami. Bo nie mogą...

Dni biegną bardzo wolno, dzięki czemu krzątając się przy bieżącej obsłudze hotelu, nie zatrzymujemy gry. Na szczęście nie grozi nam nuda, bowiem zmieniamy szybkość upływu czasu. Gdy nic się nie dzieje, jednym kliknięciem myszy skaczemy tydzień do przodu.

Projektowanie i wyposażanie zajmuje połowę czasu. Także dlatego, że zaczynając, mamy już coś, co przypomina hotel, lecz nim nie jest. Te żałosne szczątki należałoby



Kupując nowy hotel, płacimy za budynek i ziemię. Dostajemy go razem z windami. Schodów nie przewidziano w żadnym projekcie. Przeżytek?



ŻE ICH ŚLEDZIMY, ALE NIE WIEDZĄ, ŻE MY WIEMY, ŻE ONI WIEDZĄ

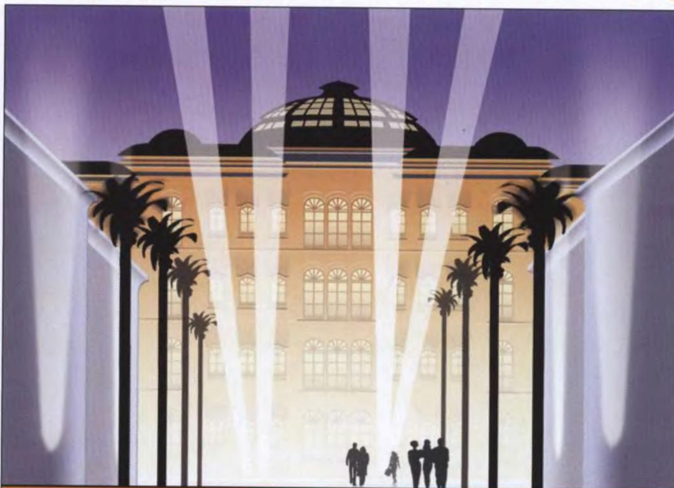
właściwie usunąć i zacząć wszystko od nowa, na to jednak zazwyczaj szkoda pieniędzy.

Wydzielamy i urządzamy restaurację, bar, klub odnowy biologicznej, centrum biznesowe, salon gier, basen, bibliotekę oraz pokoje i hol. W skład niektórych spośród tych funkcjonalnych elementów hotelu wchodzą mniejsze pomieszczenia. Na przykład w pokojach o wyższym standardzie mamy osobną łazienkę i sypialnię, a w restauracji wydzielamy kuchnię oraz toalety damską i męską. Wygląd toalet nie pozostawia wątpliwości, że program został napisany za granicą – lśnią one czystością niezależnie od liczby odwiedzających je osób.

Układ pomieszczeń jest istotny, ale najwięcej zabawy mamy z ich urządzaniem. Dwoma kliknięciami myszy zmieniamy wystrój ścian, sufitu i podłogi, umieszczamy okna, łóżka, stoliki nocne, sofy, sprzęt audio i wideo oraz źródła światła. – Do HOTEL GIANTA mieliśmy gotowych ponad 800 obiektów – mówi Trevor Chan. – Zostawiliśmy w grze tylko około 600. Wyleciały modele nie pasujące stylem i za niskiej jakości.

Przedmioty są podzielone na kategorie. W każdej występuje od kilku do kilkunastu sprzętów różniących się jakością i ceną. Na przykład apartament prezydencki to nie tylko obszerny, bogato wyposażony pokój z oddzielną sypialnią. Potrzebne jest też łóżko z baldachimem. Niestety jakość wyposażenia nie zależy od jakości hotelu. W budynku taniego motelu możemy mieć najwyższej klasy sprzęt, w jego łazienkach – najwyższej jakości przybory toaletowe, tak samo jak w luksusowym hotelu klasy Hiltona. Poza kampanią treningową w każdej innej mamy od razu dostępne wszystkie rodzaje pomieszczeń, przedmiotów i udogodnień, co sprawia, że gra szybciej się nudzi.

Te 600 przedmiotów, które znajdujemy w grze, wydaje się wielkim bogactwem, ale szybko dochodzimy do wniosku, że jeden duży obraz, kiczowate suszki i poroże jelenia nie wystarczają do nadania odpowiedniego wystroju. Problem ten odczuwamy szczególnie w dużych pomieszczeniach, gdzie mamy mnóstwo gołych ścian.





W restauracji nie ustalamy menu. Kucharz gotuje, co potrafi lub co mu wychodzi



Pokój spotkań służy do cichych rozmów o szemranych interesach. Rozmiar interesu ponoć się nie liczy



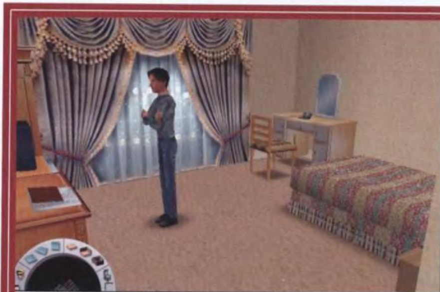
Sala komputerowa wyposażona jest w dobry sprzęt, ale jej ocena zależy od szybkości łącza internetowego

Klasy pokoi stanowią wypadkową wielkości pomieszczenia i jego wyposażenia. Na podstawie tych parametrów określane jest zadowolenie klienta i przynależność pokoju do jednej z pięciu klas. Jest to dziwne, ponieważ tę klasę powinniśmy znać wcześniej, by skusić określony typ klientów żądający określonego rodzaju pokoju. Jeśli go nie mamy, niedoszli goście szukają lokum u konkurencji. Mam nadzieję, że dokładne wyjaśnienia znajdą się w instrukcji do gry.

> **Postaci wyglądają, jakby operacja przyszycia głów nie do końca się udała**

Powielanie układów pomieszczeń jest proste. Raz zaprojektowany pokój jest zapamiętywany jako wzór, który automatycznie aplikujemy w całym hotelu. Zmiana lampy lub ceny w jednym pokoju danego typu pociąga za sobą zmianę we wszystkich pozostałych. Rozkład pokoju zapisujemy na dysku i używamy go w kolejnych scenariuszach. Wyposażenie wymaga zwykle korekt i dostosowania do preferencji nowych gości, ale od początku projektujemy tylko te pokoje, których wcześniej nie mieliśmy w ofercie. To ogromna wygoda, oszczędzamy mnóstwo czasu.

Gdy projekt jest gotowy, otwieramy hotel i na tym kończą się inwestycje.



W telewizji leci mecz koszykówki – zakład? To najczęściej oglądany sport. Goście są tak wielkimi fanami, że oglądają mecze na baczność

WIDAĆ, ŻE AUTORZY STARALI SIĘ ZASYMULOWAĆ NATURALNE





Pianista zabawia w holu gości, dla których nie wystarczyło wolnych pokoi

Kucharz ma potężne gary, ale przez cały czas zajmuje się smażeniem

Odźwierny przytrzymuje otwarte drzwi. Nie opuszcza stanowiska nawet w nocy

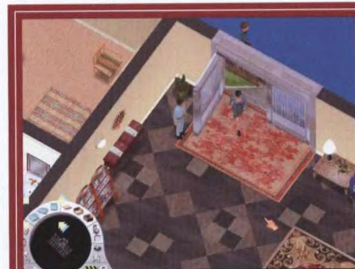
Wydatki pracującego hotelu wymuszają klienci i cele scenariusza. Słuchamy uwag gości, bo niezadowolenie zmniejsza frekwencję. Proszą nas o usługi, które są im potrzebne (przydałaby się sekretarka w centrum biznesowym) lub skarżą się na personel (kelner jest nieuprzejmy). Denerwuje to w kampanii szkoleniowej, podczas której część opcji jest wyłączona i nie możemy zareagować na narzekania klientów. Ale nawet podczas zwykłej gry mamy ograniczony wpływ na personel. Pracownik przychodzi wraz ze stanowiskiem pracy. Stawiamy kuchnię – mamy kucharza, budujemy recepcję – pojawia się recepcjonista. Z jednej strony jest to bardzo wygodne: przed otwarciem hotelu nie zaglądamy do każdego pomieszczenia, by znaleźć miejsca, gdzie należy postawić personel.

Wadą jest niemożność wyboru pracowników. Gdy jednych wyrzucamy, na ich miejsce automatycznie pojawiają się kolejni przypadkowi ludzie. Szanse na poprawę jakości obsługi daje przeprowadzanie szkoleń i podwyższanie płac nowym pracownikom. Edukacja trwa długo, ale na bieżąco regulujemy jej koszty. Podniesienie pensji sprawia, że na miejsce osoby wyrzuconej przychodzi pracownik lepiej wykształcony.

Po ukończeniu kampanii zabawę przedłużają losowo generowane misje

Świat wykazuje zdumiewające nieciągłości. Zazwyczaj chodzimy po hotelu, śledząc gości i ich potrzeby lub też tworząc nowe pomieszczenia. Gdy jednak wyglądamy przez uchylone drzwi, widzimy kawałek rozpikselowanej, tandetnej bitmapy udającej ulicę. Jeśli zwiększamy kąt widzenia, okazuje się, że za hotelem jest niebiesko. Choć sam budynek oglądamy z zewnątrz, wokół niego panuje nieprzenikniony błękit! Znacznie zubaża to doznania. Mamy jednak sposób, by obejrzeć najbliższą okolicę: śledzimy gościa wychodzącego z hotelu. I okazuje się, że jest tam świat z drzewami, budynkami, ulicami i samochodem (jednym!). Za domami przylegającymi do najbliższej ulicy rozwieszone są bitmapy pokazujące wapienne klify. Nawet gdy hotel leży w środku miasta. Jeśli śledzony klient przechodzi przez ulicę, znika wraz z widokiem miasta. – Po pierwsze dodanie okolicy hotelu wniosłoby niewiele do grywalności – odpiera zarzuty Trevor Chan. – Po drugie moc obliczeniowa procesora potrzebna do symulacji otoczenia miałaby wielki wpływ na pozostałe elementy gry. Teraz w większości pochłaniają ją algorytmy biznesowe, finansowe i ekonomiczne. Symulacja otoczenia zmusiłaby nas do podwyższenia wymagań sprzętowych gry. Poza tym

Goście są bardzo czyści. Brud widujemy tylko na talerzach we własnej restauracji



Wystarcza **wyjrzeć za drzwi hotelu**, by dowiedzieć się, dlaczego Ziemia jest poetycko nazywana niebieską planetą

ZACHOWANIE GOŚCI. WIDAĆ TEŻ, ŻE IM SIĘ TO NIE UDAŁO



W hotelach miejskich i podmiejskich **baseny** urządzamy we wnętrzach. Hotele służące tylko wypoczynkowi dostajemy z odkrytym basenem

chcieliśmy się skoncentrować na tym, co się dzieje w hotelu.
Siedzimy zatem w hotelu. Oglądamy go w trybie izometrycznym i FPP. Pierwszy jest dobry do projektowania, drugi do zwiedzania. W trybie FPP przenikamy przez mury. Opanowanie kamery jest trudne, więc zazwyczaj znajdujemy się w ścianie. Gdy nabieramy wprawy, obserwujemy ładne tekstury ścian, zaglądamy przez ramię gościowi oglądającemu w telewizji mecz koszykówki lub towarzyszymy innemu przy pisaniu listu. W każdej sytuacji słyszymy umiejętnie dobrane odgłosy otoczenia. Tylko mowa jest bełkotliwa i niezrozumiała.
Niestety obserwujemy przy okazji zachowanie ludzi, które jest sztuczne jak biust Pameli Anderson. W pracowni komputerowej drukują pisma, podchodzą, by sprawdzić wydruki, po czym ich nie biorą. Siadając do stołu, odsuwają krzesło, ale robią to nienaturalnie. Gdy wychodzą przed hotel, przechodzą przez drzewa i betonowe kolumny, nie zauważając znajdującego się obok chodnika.
Tym mniej przejmujemy się brakiem pokojówek. – Nie chcieliśmy włączać do gry zbyt wiele mikrozarządzania, bo spowolniłoby to jej tempo – tłumaczy Chan. Zabawa koncentruje się na zaspokajaniu potrzeb klientów, więc sprzątaczki poszły do kosza.
Goście są zatem wyjątkowo czyści, w ich pokojach panuje idealny ład: ścielą po sobie łóżka, nie rzucają śmieci, nie zalewają łazienki. Do tego nie potrzebują prasować ubrań, nie psuje im się sprzęt, nie kradną ręczników. Są ucieleśnieniem marzeń każdego dyrektora hotelu!

Niezawodnym źródłem danych są rozbudowane raporty. Dostajemy dokładne zestawienia wpływów i wydatków, statystyki satysfakcji klientów, obłożenia hotelu, przychodów działów czy udziału w rynku. Są raporty porównujące hotel z konkurencją oraz badania preferencji ludzi odwiedzających miasto.



Życiowo potraktowano wpływ ceny pokoju na satysfakcję gości – nie ma podanych gotowych zależności, choć wiadomo, że zbyt wysoka cena zniechęca przybyszów lub obniża ich poziom satysfakcji.
Inwestycje finansujemy ze środków własnych, choć istnieje bank, który wspiera nas w potrzebie. Prowadzimy kampanie reklamowe, promując wizerunek hotelu i poszczególne usługi. Wpływ reklamy jest wyraźny. Walcząc o klienta, ustalamy ceny usług, ale też łączymy dostępne atrakcje w pakiety. Proponujemy gościom pokój ze śniadaniem dla dwóch osób i bezpłatnym wstępem na basen po cenie niższej niż nominalna. Obniżając ceny, przyglądamy się stopie rentowności.
Rentowność, zysk, satysfakcja klienta – to niektóre cele misji. Zazwyczaj mamy do wykonania kilka naraz, co sprawia, że zdążamy nacieszyć się wybudowanym hotelem.

HOTEL GIANT bywa porównywany do The Sims. Trudno symulację zarządzania hotelem porównywać z symulacją życia ludzi. W tej drugiej konkurencji HOTEL GIANT nie ma szans. W pierwszej należy do czołówki – to rzetelnie przygotowany program, choć życie hoteli w grze jest ubogie w porównaniu z rzeczywistością. Brakuje mi okolicznościowych imprez w rodzaju Zjazdu Towarzystwa Geriatrycznego, któremu dobieralibyśmy specjalne menu, czy balów dobroczynnych, na których schlani – i nietykalni! – goście demolują lokal, brak imprez przyciągających ludzi, jak choćby dni kuchni francuskiej.
Gra zainteresuje wyłącznie miłośników strategii ekonomicznych, którzy lubią projektowanie i nie oczekują absolutnego realizmu. Na szczęście będzie kosztować 30 złotych. Za tę cenę trudno o lepszą rozrywkę. ■



Ta ryba była jeszcze żywa! Pogoń za niewprawnie przygotowanym sushi zawsze kończy się awanturą. Obsługa wyjątkowo nie bije gościa

ENLIGHT SOFTWARE

Produkty zwane edutainment kojarzą się z niestrawną papką serwowaną dzieciom. Enlight chce bawić i uczyć dorosłych

Zabawa w biznes

Firma została założona w 1993 roku w Hongkongu przez zaledwie 20-letniego Trevora Chana, programistę samouka oddającego się w wolnych chwilach zgłębianiu historii Chin. Zamiłowanie do nauki wpłynęło na produkty firmy: miały one nie tylko bawić, ale i uczyć.
Chan miał doświadczenia z programowaniem na IBM PC i Apple II i stwierdził, że stać go na duży projekt. Wraz z nim wyzwanie podjęło 10 ludzi. Po dwóch latach pokazali światu Capitalism, uproszczoną, ale użyteczną symulację gospodarki kapitalistycznej. – Capitalism jest doskonałym narzędziem nauczania, którego używałem w Stanford School of Engineering i Harvard Business School – mówił o niej profesor Tom Kosnik. Rok później ukazała się gra Capitalism Plus poprawiająca błędy i zawierająca nieco nowych rozwiązań.
W 1997 roku firma wydała Seven Kingdoms, RTS-a rozgrywającego się w świecie fantasy, który aspirował do miana Civilization II czasu rzeczywistego. Zebrała nagrody, ale sukces był mniejszy niż gier Sida Meiera.
Kolejne tytuły pojawiały się w dwuletnich odstępach: Seven Kingdoms II wydana w 1999 roku i Capitalism II w 2001. Wiosną tego roku na Zachodzie ukazał się HOTEL GIANT.
Enlight liczy obecnie 24 osoby i pracuje nad symulacją restauracji. Mam nadzieję, że gra będzie smaczna i lekkostrawna.

STRATEGICZNA

robi	Enlight Software
wyda	JoWooD Productions
w Polsce	CD Projekt
kiedy	listopad 2002
http	hotel.jowood.de
cena	29,99 zł
wymaga	PII 350, 128 MB RAM, akceleratora 3D 16 MB

prognoza



Krzysztof Papliński

BOND NIE MA LICENCJI NA WYGRYWANIE - NAWET DIAMENTY



007 Nightfire

Tylko dla twoich oczu: Bond to za mało

Pierwszej od lat misji agenta 007 na pecetach grozi fiasko. Widziałem już dwie wersje beta i jedno demo: wszystkie miały te same błędy. A premiera się zbliża

Na oko gra 007 NIGHTFIRE zapowiada się na godną spadkobierczynię czterdziestoletniej tradycji Bonda. W teorii ma to być świetna strzelanina FPP ze wszystkimi elementami, które zwykliśmy łączyć z wizerunkiem słynnego agenta. Ale przed pierwszym pecetowym Bondem stoi zadanie jeszcze trudniejsze niż te, którym stawiał czoło w filmach. Jego najgroźniejszym wrogiem nie będzie kolejny szaleniec pragnący podbić świat, ale rzesza wybrednych i czepialskich graczy.

Głównym przeciwnikiem superagenta będzie miliarder Alexander Drake. Tak, świat to dla niego za mało i wystarczy, że kiwnie swoim złotym palcem, a nigdy nie powiemy nigdy więcej. Na dodatek ma dostęp do arsenału nuklearnego. Pan Drake stoi na czele komisji zajmującej się demilitaryzacją, a dokładniej likwidacją arsenałów jądrowych wielkich mocarstw i ma do dyspozycji sporo głowic, które rzekomo zniszczył. Ma też oczywiście plan ich niegodziwego wykorzystania.

Podstawowym atutem gry ma być wykupiony na jej potrzeby wizerunek odtwórcy roli Bonda. W grze nie będziemy więc sterować kimś, kto wygląda całkiem jak Pierce Brosnan, tylko komputerową wersją aktora, zupełnie legalnie do niego podobną.

Twarz Brosnana w testowanym przeze mnie demie wygląda jak gumowa maska

Z występami boskiego PeBe wiążą się zmiany w pracy kamery. Otóż ucieka ona do tyłu i na boki nie tylko podczas animowanych przerywników zrobionych na enginie NIGHTFIRE'A, ale też podczas wykonywania pewnych czynności. Sprawdziłem to, gdy podczas jednej z misji miałem dotrzeć do położonej na środku sadzawki pagody. Dostać się tam można po kablu, na którym wiszą chińskie lampiony. Najpierw jednak należy je zestrzelić, żeby oczyścić sobie drogę. Gdy wskoczyłem na kabel, kamera odsunęła się od Jamesa i dawała się obracać na boki. Widok z zewnątrz ma wedle deklaracji autorów sprawić, że lepiej wczujemy się w akcję, ale w rzeczywistości chodzi o pokazanie wartej setki tysięcy dolarów twarzy pana Brosnana.



To nie skok o tyczce. **Nasz superagent mozolnie przeprawia się przez podwórze, wisząc na kablu, z którego wcześniej zestrzelił lampiony**

Miałem okazję zagrać w kilka poziomów wczesnej wersji beta. Na początek podstawowe sprawy. Animacja – dobra, grafika – dobra, dźwięk – dobry. Niestety, na razie nie da się stwierdzić nic ponadto.

007 NIGHTFIRE promuje akcje rodem z bondowskich filmów. W zgodzie z narzuconymi przez film standardami James Bond działa skrycie i stosuje podstępne sztuczki do wykiwania licznych rywali. Gra będzie nagradzać bondowskie metody załatwiania przeciwników lub też omijania ich i znajdowania najbardziej finezyjnego wyjścia z rozmaitych niebezpiecznych sytuacji. Nagrodą będzie charakterystyczny, znany z filmów przewodni motyw muzyczny.

Celem pierwszej misji jest wejście na luksusową imprezę odbywającą się w strzeżonej przez uzbrojonych wartowników posiadłości. Pierwszy, najprostszy i wypróbowany przeze mnie z marnym skutkiem wariant zakładał walkę z przeciwnikami. Silne reflektory, spora liczba pojawiających się po ogłoszeniu alarmu wrogów i słaba spluwa niespecjalnie mi to ułatwiły.

Po dłuższej wymianie ognia zrozumiałem, że James inaczej by to załatwił. Przede wszystkim pozostałby w cieniu, zarówno dosłownie, jak i w przenośni. Na dźwięk alarmu z budek strażniczych wypadają siły wsparcia w postaci grup żołnierzy, a to utrudnia, a czasami wręcz uniemożliwia ukończenie misji. Poza tym wykorzystywanie ukrytych przejść, podobnie jak znajdujących się w naszym ekwipunku szpiegowskich gadżetów, dodaje punkty wpływające potem na ocenę na koniec misji.



Strzelaniny wymagają poprawek. Detekcja trafień wariuje: ten sam przeciwnik raz pada od dwóch kul, a innym razem twardo trzyma się na nogach pomimo siedemnastu trafień (tak, liczyłem)



NIE SĄ WIECZNE. I TYLKO JUTRO NIE UMIERA NIGDY...



Imprezka, na którą James wbija się już w drugiej misji, jest pełna pań



Kiko to piękna i bardzo niebezpieczna Azjatka. Innymi słowy standard



Oto obiekty naszej miłości. Niestety mało interaktywne



Alexander Drake też ma swoją własną piękność. Pewnie będzie odbijany!

Była też inna metoda pozwalająca na niemal całkowite ominięcie strażników – polegała ona na obejściu całej posiadłości po wąskiej, okalającej ją ścieżce i dotarciu do otwartego okna. Jednak prowadzony przeze mnie Bond wyraźnie zagustował w wariancie hałaśliwym.

W pierwszym oglądanym przeze mnie jeszcze w lipcu demie wrogowie zachowywali się bardzo głupio. Po prostu stawali naprzeciwko mnie i strzelali z karabinów albo shotgunów. Ich strzały nie zabierały zbyt wiele energii, ale na ten fakt nie zwracam większej uwagi – to łatwy do dopracowania detal, poza tym twórcy gier przed prezentacjami często obniżają poziom trudności, bo lamerstwo grających dziennikarzy bywa czasami naprawdę przytłaczające.

Jedynym utrudnieniem podczas walki z przeciwnikami jest więc ich niewrażliwość na pojedyncze trafienia. Dopiero skoncentrowanie ognia na wybranym fragmencie ciała – bez względu na to, czy jest to głowa, korpus czy noga – powoduje ich śmierć.

Wrogowie są na razie nierozgarnięci i w ogóle nie koordynują działań

Niestety czas, który minął od lipca do września, nie został dobrze wykorzystany. Głupota strażników zmalała zaledwie nieznacznie, zaś detekcja trafień wciąż leży i kwiczy. Odziany co prawda w grubą, ale przecież tylko wełnianą czapkę strażnik dostaje trzy kulki w łeb i mimo tego wciąż pruje do mnie z pistoletu maszynowego.

Nie został też poprawiony system podziału sylwetek wrogów na bardziej i mniej wrażliwe strefy. Zdarza się, że kilka kul karabinowych wpakowanych w wystającą zza słupa nogę strażnika powala go na ziemię.

Co ciekawe, taki zaciekle ostrzeliwany przeciwnik czasami nie ma ochoty wystawić głowy z ukrycia i sprawdzić, kto do niego pruje. Nie jest to przejaw inteligencji, bo z karabinu snajperskiego załatwiałem stojących o kilka metrów od siebie gangoli, którzy nie byli w stanie połączyć dwóch faktów: głośnego huku wystrzału oraz tego, że ich kolega właśnie padł na ziemię. No i na koniec animacja śmierci – ofiary strzałów w głowę zachowują się jakby dostały blaszkę, nie kulkę z karabinu snajperskiego.

Szczątki sztucznej inteligencji wrogów widać w momencie, gdy ciskamy w ich stronę granat. W 100 procentach sytuacji dranie go odrzucali. Jest jednak jeszcze inny problem. Dopiero po chwili zorientowałem się, że nie widzę nawet najmniejszych kropelek krwi. Cena dotarcia do młodszych graczy jest wysoka.

GADŻETY, LICENCJA BONDA I TWARZ BROSNANA TO ZA MAŁO

GOLDENEYE 007

Wydana siedem lat temu gra o agencie 007 sprzedała się w nakładzie który dla NIGHTFIRE'A byłby niezłym osiągnięciem

W tajnej służbie N64

Do tej pory największym growym sukcesem Jamesa Bonda był Goldeneye – hit na Nintendo 64. Sprzedano około czterech milionów egzemplarzy tej gry. Goldeneye był pierwszą trójwymiarową strzelaniną na tę konsolę. O sukcesie gry zadecydowały dwa czynniki – dopracowany i rozbudowany tryb single player (zmieniające się



w trakcie misji cele, różne rodzaje zadań na kolejnych poziomach trudności) i rewelacyjny, złożony tryb multiplayer – różne postacie, spory arsenał i ciekawe areny.



Dla posiadaczy pecetów to nic nowego, ale dla nintendowców to był przełom. No i grało się we czterech na jednym ekranie...





Przeciwnicy brutalnie odrzucają nasze dowody sympatii, takie jak granaty



Te okulary przydadzą się w wielu sytuacjach. Miejmy nadzieję, że na imprezach również



Jak uczy doświadczenie z wielu gier, karabin snajperski to najlepsza broń do walki ze śmigłowcami

Bronie w NIGHTFIRE mają kilka trybów strzelania. Na przykład w karabinie maszynowym włączyłem celownik optyczny. Naturalnie karabin snajperski też go ma, i to z dwa razy silniejszym zoomem. Na razie strzały są jednak nieprecyzyjne, a potężny odrzut snajperki połączony z brakiem krwi utrudnia określenie celności strzałów.

Niestety w arsenale brakuje broni budzącej silne emocje. Jest colt, shotgun, mizerny pistolet maszynowy, wyjątkowo nieskuteczny granatnik, wyrzutnia rakiet, karabin snajperski... Po grze z Bondem spodziewałem się czegoś o wiele bardziej wyrafinowanego.

007 NIGHTFIRE na razie broni się gadżetami. Ciekawie wygląda noktowizor, okulary rentgenowskie do patrzenia przez ściany i telefon komórkowy, dzięki któremu docieramy w trudno dostępne miejsca, wjeżdżając po lince, która wystrzeliwuje z antenki. W NIGHTFIRE wykorzystamy też magnetyczne klamry, za pomocą których wejdziemy po metalowych powierzchniach. Wśród innych zabawek jest elektroniczny wytrych, laser do przepalania zamków, pudełko papierosów z wbudowanym aparatem fotograficznym, kluczyki rażące prądem, strzałki usypiające oraz nieodzowne zdalnie detonowane ładunki wybuchowe.

> **Używając okularów rentgenowskich, załatwiamy wrogów przez ściany**

W grze znajdzie się około dwudziestu poziomów. Spotkamy w nich wiele pań, między innymi Zoe Nightshade znaną z wcześniejszej gry o Bondzie na PlayStation 2. Głównym kociakiem pecetowego odcinka przygód agenta będzie jednak niejaka Kiko.

Autorzy planują wprowadzenie gry do sprzedaży w okolicy światowej (a przy okazji i polskiej) premiery filmu Die another day, czyli Śmierć nadejdzie jutro, która odbędzie się 22 listopada. Wciąż jednak jest za wcześnie na to, żeby zachwycać się PC-Bondem. Jego twórcy kurczowo uczepili się licencji, nie dodając zbyt wielu interesujących graczy elementów. Czy agent, którego legenda nie umiera nigdy, poradzi sobie ze swoim bezpośrednim konkurentem – No One Lives Forever 2? Czas pokaże, ale na razie moim zdaniem panna Archer prowadzi.



Producenci chwalą się arsenałem wynalazków z laboratorium prowadzonego przez R. Ale to żadna sensacja – szpiegowskie gadżety Bonda już od dawna inspirowały twórców wielu innych gier tego typu

ZRĘCZNOŚCIOWA

robi	Gearbox
wyda	Electronic Arts
w Polsce	Cenega Poland
kiedy	listopad 2002
http	www.ea.com
cena	jeszcze nieznana
wymaga	PIII 700 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 32 MB

prognoza



Dariusz J. Michalski

NA GRUNWALD NIE LICZMY, ALE ZWYCIĘSTWO I TAK JEST WIELKIE:

Medieval Total War



Gra ma błędy, jest skandalicznie droga i po angielsku – jakby przeniesiono ją z mroków średniowiecza. A jednak trudno oprzeć się urokowi tamtej epoki. Czas na krucjatę – Europa nie może się nas doczekać!

Wydanie dwa lata później gry niemal identycznej z oryginałem przy zmianie jedynie realiów zakrawa na bezczelność. Pozostawienie błędów, w tym tak denerwujących jak wieszanie się komputera, to po prostu najgorsza fuszerka. A mimo to gra dzięki realizmowi historycznemu i grywalności zasługuje na łagodne potraktowanie. Od MEDIEVAL: TOTAL WAR aż trudno jest się oderwać!

Świetnie wyważono grywalność i realizm, z lekkim ukłonem ku dobrej zabawie

W porównaniu z Shogunem zmieniły się tylko realia. Nadal zajmujemy prowincje w trybie turowym, zaś bitwy prowadzimy w czasie rzeczywistym. Podbijamy Europę, Afrykę Północną i Bliski Wschód na dwa sposoby. Pierwszym jest opanowanie wszystkich ziem, drugim zgromadzenie największej liczby punktów za zadania zlecone podczas kampanii trwającej w latach 1087-1453. Zadania te są różne dla każdego z państw, przykrojone do jego możliwości i uwzględniające historyczne realia. Na przykład stając na czele Królestwa Polskiego, zostajemy zobligowani do wybudowania Uniwersytetu Jagiellońskiego. Czasem zdarza się, że otrzymujemy to polecenie już w połowie trzynastego wieku.



Doświadczenie dowódcy mniej się liczy niż jego morale. Podwyższamy je, nadając wodzom urzędy ziemskie w zdobytych prowincjach

Drugi tryb gry jest znacznie bardziej realistyczny. Żadne z państw tego okresu nie podołałoby organizacyjnie administrowaniu tak rozległym terytorium, natomiast każde miało swe ograniczone interesy polityczne, gospodarcze i dynastyczne.

Od początku widać, że autorzy wiele czasu poświęcili na badania historyczne. Pracy twórców zawdzięczamy uproszczone, ale rzeczywiste mapy prowincji, odtworzenie rodzajów oddziałów i budowli charakterystycznych dla każdego państwa i regionu. Jedynie nazwiska okazują się niewypałem. Programiści zakupili program do generowania nazwisk słowiańskich, który daje humorystyczne połączenia. O ile Lord Brodaty jeszcze jakoś brzmi, to służąc pod sir Ryksą Pencem, nawet giermkowie pospadaliby z koni ze śmiechu.

Kierowanie każdym z państw to inne wyzwanie. To gra na całe miesiące

Gra sprowadza wszystko do wojny wspieranej przez gospodarkę i mocno uproszczoną dyplomację. Mimo to mamy śluby jako sposób na poprawienie relacji międzypaństwowych, skrytobójstwa, szpiegostwo i zawieranie sojuszy. Często sojusznicze państwa przed wywiązywaniem się ze zobowiązań powstrzymuje strach przed mocarstwami. Rządząc państwem katolickim, ogłaszamy krucjaty przeciw niewiernym lub współwyznawcom, którzy narazili się papieżowi i zostali ekskomunikowani. Boleśnie doświadczamy potęgi Mongołów, ale zdarzają się też nagłe zwroty akcji na naszą korzyść. Bunt wiernego nam chłopstwa na ziemiach podbitych przez wroga wystarcza, by z pokonanego stać się wodzem licznych i bitnych hufców.

Dowódcy zyskali więcej życia. Każdą z obejmujących komendę postaci określa kilka współczynników: lojalność względem władcy, zdolności administracyjne i dowódcze, srogość oraz pobożność. Do tego dochodzą cechy dodatkowe zdobywane podczas gry. W zależności od



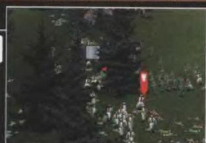
Tego wyłomu nie było w wizji architekta. W ramach akcji Dostępne mury robimy jeszcze jeden – obrońcy nie wiedzą, gdzie wysłać komitet powitalny

POLSKA UPRZEDZA KRUCJATĘ I PRZYŁĄCZA ZIEMIĘ ŚWIĘTĄ!





Deszcz zmniejsza skuteczność ostrzału łuczników. Arkebuzerzy mogą tylko tłuc wroga kolbami



Las daje osłonę piechocie, co przydaje się zwłaszcza podczas starć z jazdą – konie nie lubią drzew



Otwartym polem rządzi konnica. Uciekający wróg nie ma szans w wyścigu z lekką polską jazdą



Pagórki ułatwiają obronę, dlatego atakując, przeganiamy wroga z dogodnych pozycji

postępków nasi wielmoże stają się wielkimi budowniczymi, rycerzami bez skazy lub dobrymi biegaczami, co mniej ma wspólnego ze sportem, a więcej ze skutecznymi ucieczkami z pola bitew. Niekiedy nasz dowódca lub król niezależnie od naszych działań otrzymuje wstydliwą cechę wskazującą na większe zainteresowanie chłopcami niż kobietami.

Część cech nasila się z wiekiem. Gdy stwierdzamy, że wpływ dowódcy jest zbyt niekorzystny na państwo lub prowincję, dyskretnie się go pozbywamy. Nikt nie jest niezastąpiony, może z wyjątkiem króla, który przed śmiercią musi zostawić dorosłego potomka.

Śledzenie rozwoju postaci jest dość interesujące, a dokładne poznawanie wrogich dowódców ułatwia ich likwidację. Ujawnione przez szpiega niewielkie grzeszki pomagają inkwizytorowi w jego ciężkiej pracy. To tylko jeden z przykładów współdziałania jednostek w grze.

Zniknęła nuda ogarniająca nas w Shogunie po zajęciu połowy mapy. Przeciwnicy już nic nie mogli nam zrobić, a my mieliśmy przed sobą długie godziny gry, by zająć ich ziemie. Teraz zdetronizowane dynastie odradzają się co jakiś czas i zajmują kilka prowincji.

Korzystając z mapy strategicznej, wykryłem dwa błędy. Pierwszy jest świadomym uproszczeniem i dotyczy przepraw. Autorzy sprawili, że z Anglii na kontynent i z Gibraltaru do Afryki Północnej przechodzimy suchą nogą. Zmniejsza to znaczenie floty i psuje realizm, choć znacznie przyspiesza grę.

Drugą wadą jest znikanie naszych wysłanników za plecami oddziałów stacjonujących w prowincji, gdy wybiorą się za granicę. Nie daje się ruszyć takiego emisariusza, póki gospodarze go łaskawie nie odsłaniają. W wypadku córek królewskich to szczególnie palący problem, bowiem po doczekaniu staropanieństwa w wieku 35 lat automatycznie oddawane są do klasztoru.

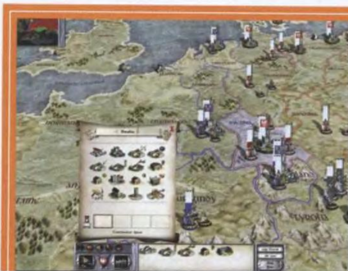
Jak w grze w kamień, nożyce i papier: każdy oddział ma śmiertelnego wroga

Bitwy pozostały esencją gry. Armie liczące łącznie do 10 000 ludzi biorą udział w starciach trwających do godziny. Pośpiech niezwykły jak na średniowiecze, ale utrzymujący właściwe tempo zabawy. Tym razem doświadczenie dowódcy mniej się liczy, ważniejsze jest morale.

Nowy rodzaj bitew stanowią oblężenia przy użyciu machin oblężniczych. Są malownicze i budzące emocje, ale w kampanii komputer rozstrzyga je za nas lepiej. Sztuka ich prowadzenia przydaje się za to podczas historycznych bitew.

W MEDIEVALU nie ma wielu elementów charakterystycznych dla bitew średniowiecza, takich jak zbieranie uzbrojenia porzuconego przez wroga czy łupienie obozu. Te pozornie nieistotne czynności w historii zmieniały zwycięzców w pokonanych. Łapiemy natomiast jeńców pierzchających z pola bitwy. Za szlachetnie urodzonych dostajemy okup.

Za błędy i wtórność MEDIEVALA nie oczekuję odszkodowania od twórców. Znów udało im się zrobić grę bardzo dobrą. Jednak trzeci produkt w tym samym stylu potraktuję już jako próbę wyłudzenia. ■



Kolejne **poziomy rozwoju techniki** osiągamy, rozbudowując zamki. Przy okazji poprawiają się nastroje ludności

STRATEGICZNA

zrobił	Creative Assembly
wydał	Activision
w Polsce	LEM
http	www.totalwar.com
cena	169 zł
wymaga	PII 350, 128 MB RAM, akceleratora 16 MB
za	wielkie bitwy, dobra sztuczna inteligencja, duża liczba państw o różnej sytuacji wyjściowej
przeciw	błędy zawieszające grę po rozegranej bitwie, wysoka cena
multi	do 8 graczy przez internet lub LAN
ocena	★★★★☆



Michał Nowakowski

THE SIMS PLUS ALLY MCBEAL RÓWNA SIĘ SEKS W SZAFIE

The Partners

Dzięki tej grze nareszcie się dowiedziałem, czym zajmują się prawnicy. Lenie grają w rzutki, flirtują po kątach, oglądają filmy porno i radośnie spółkują



W THE PARTNERS, podobnie jak w The Sims, zaspokajamy potrzeby naszych podopiecznych, nawiązujemy przyjaźnie, boczymy się na wrogów i zarabiamy pieniądze. Na pierwszy rzut oka gra Monte Cristo różni się od dzieła firmy Maxis głównie realiami, bo w THE PARTNERS dowodzimy watahą prawników. Jednak w Simsach każda z potrzeb wirtualnych ludzików jest ważna, a ich zaspokajanie wpływa na rozgrywkę. W THE PARTNERS wystarcza dbać o to, co liczy się w danym scenariuszu. Resztę potrzeb ignorujemy. Co niestety psuje zabawę.

Zaczynamy od wybrania jednej z trzech kampanii. Motywem przewodnim każdego scenariusza jest wątek miłosny. Na przykład w jednej z kampanii wcielamy się w Ewę Tex, która właśnie odziedziczyła kancelarię prawniczą po stryjku. Stary piernik postawił jednak warunek, zgodnie z którym Ewa straci wszystko, jeśli zamontowana w jej biurze kamera zarejestruje, że ktoś się do niej zaleca. Młoda prawniczka zaspokaja zatem swe potrzeby erotyczne w ukryciu. To znaczy na przykład w szafie na akta.

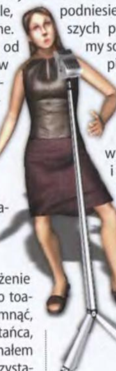
W pozostałych wypadkach sprawy mają się podobnie. W drugiej kampanii nasz bohater kryje się z romansami przed wspólniczką, która – tak się pechowo składa – jest jego żoną, a w trzeciej syn robi wszystko, by jego despotyczny ojciec nie odkrył, że flirtuje z pracownicą.

Każdy scenariusz dzieli się na siedem misji, których wypełnienie posuwa fabułę od... to znaczy do przodu. Te ograniczenia odbierają nam swobodę w kwestii zatrudniania. Ludzie przewijają się przez firmę zgodnie z założeniami scenariusza. Całkiem jak w operze mydlanej.

Kierowanie kancelarią jest proste i sprawia dużo frajdy. Na początku meblujemy kilka skromnych pokoików. Zaczynamy od kupna biurek, przy których prawnicy rozpatrują sprawy i rozpoczynamy pracę. Nie mamy jej zbyt wiele, bowiem procesy toczą się same. Przypisujemy do rozprawy od jednego do trzech prawników i każemy im pracować bez wytchnienia. Nie narzekają, zresztą i tak nigdy nie wychodzą z firmy. Potem czekamy na werdykt przysyłany do biura po określonym czasie.

Zwyciężając w sądzie, zdobywamy fundusze na kolejne meble i gadżety. Z THE PARTNERS dowiadujemy się, że nieocenione wyposażenie każdej kancelarii prawniczej to toaleta, w której można się zdrzemnąć, tarcza do rzutek, parkiet do tańca, zestaw karaoke, telewizor z kanałem porno i duża szafa, z której korzystają prawnicy obojga płci. Na szczęście parami heteroseksualnymi.

Pełno tu ciekawych pomysłów. Ale dobre chęci to za mało, zaś wykonanie zawiodło



Nowe elementy wyposażenia zaspokajają wyrafinowane potrzeby prawników. Każdy z nich ma zachcianki pogrupowane w dziewięciu kategoriach, jak miłość, relaks, sport czy seks. Nie musimy jednak dbać o zaspokajanie ich wszystkich. Aby przejść grę, skupiamy się na potrzebach związanych z aktualną misją. Jeżeli warunkiem ukończenia zadania jest podniesienie formy fizycznej naszych pracowników, odpuszczamy sobie sprawy sądowe i skupiamy uwagę ludzi na ćwiczeniach. Kancelaria nie bankrutuje, bo pensji i czynszu i tak w tej grze nie płacimy. Pieniądze wydajemy tylko na sprzęt i rozbudowę pomieszczeń. To poważna wada gry, tym bardziej że koncentrując się tylko na celach misji, przechodzimy każdą kampanię w kilka godzin.

THE PARTNERS to zmarnowany materiał na hit. Myślę, że spodoba się zagorzałym fanom The Sims, co jednak nie zmienia faktu, że jest bladym cieniem tej gry. ■

STRATEGICZNA

zrobił	Monte Cristo
wydał	Monte Cristo
w Polsce	Cenega Poland
http	www.montecristogames.com
cena	79 zł
wymaga	PII 300 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 16 MB
za	zabawne pomysły na scenariusze, tematy spraw i efekty działania sprzętów biurowych, ładna grafika
przeciw	brak konieczności zaspokajania potrzeb postaci, niezbyt długie kampanie, szybko się nudzi
multi	brak
ocena	2,5/5 (gwiazdki)



Prawnicy beztrosko porzucają pracę, by poświęcić się ćwiczeniom. Po co się stresować? Forsa jest potrzebna tylko na telewizor z kanałem porno

Tadeusz Zieliński

TEN KLON GRY O KLONIE JEST NIEZŁY, ALE NIE ZABÓJCZY

Hitman 2



Różnica między betą a pełną wersją jest wielka, choć głównie techniczna – tekstury się nie sypią, wrogowie są czujniejsi. Ale to wciąż ten sam odgrzewany kotlet

Drogą wędruje znajomy listonosz. Mijam go bez słowa i biegiem udaję się do tylnego wejścia wielkiej rezydencji. Widzę, jak za dostawcą zamykają się drzwi. Zapalam papierosa. Czekam. Dostawca wychodzi po trzech minutach. Strzał w głowę, szybkie ukrycie ciała za samochodem, zmiana ubrań. Chowam broń w skrzynce z warzywami. Spokojnym krokiem zmierzam do domu don Gulliana, mijając podejrzliwie patrzących ochroniarzy. Cel jest już blisko.

Tę misję daje się wykonać na co najmniej trzy sposoby. Podobnie jak i kolejne. Na przykład, aby zlikwidować hakera zamkniętego w doskonale chronionej piwnicy pod Petronas Towers w Kuala Lumpur, możemy przebrać się za donosiciela pizzy albo mądrze wykorzystując świecę dymną, dostać się tam jako dzielny strażak. Wszystko zależy od inwencji. Jak przenieść broń przez wykrywacz metalu? A może w ogóle jej nie przenosić? Czy rosyjskiego generała łatwiej będzie zlikwidować strzałem w głowę, gdy zabawia się z pokojówką, czy może lepiej wrzucić mu truciznę do wina? Sposobów na pozbywanie się wrogów jest wiele i to najbardziej podoba mi się w tej grze.

Wysoki poziom trudności zaskakuje nawet weteranów pierwszego Hitmana

Misje są ciekawie i inteligentnie skonstruowane. Dzięki temu wykonujemy każdą kilka razy na różne sposoby. To dobry przykład gry zręcznościowo-przygodowej, bo oprócz zręcznych palców wymaga od nas także umiejętnego łączenia faktów.

Inteligencja komputerowych przeciwników w wypadku takich gier jak Hitman to podstawa. Na szczęście pomimo pewnych wad sprawdza się ona dobrze. Strażnicy przyglądają się nam uważnie i gdy tylko zauważają, że zachowujemy się dziwnie (na przykład skradamy się pomiędzy gośćmi na przyjęciu), natychmiast wyciągają spluwy. Bieganie w ich obecności również kończy się strzelaniną. Nie powinniśmy też zbyt długo pokazywać im twarzy, bo w końcu nas rozpoznają i rozpoczyna się kanonada.

Czasem jednak wrogom zdarzają się momenty zaćmienia i nie zauważają morderstwa popełnionego pół metra od nich. Innym razem bywają niesamowicie spostrzegawczy. Nawet gdy Hitman ma idealne przebranie, zostaje niekiedy rozpoznany. Na szczęście wskaźnik zaniepokojenia wrogów dobrze się sprawdza i dzięki niemu wiemy, kiedy nikt nas nie obserwuje, a kiedy ktoś dogłębnie studiuje facjatę naszego ulubionego zabójcy.

Hitman 2 wygląda jak wersja deluxe poprzedniej części. Wykorzystuje ten sam engine graficzny, choć oczywiście nieco podrasowany. Operacja plastyczna wyszła Hitmanowi na zdrowie. Modele postaci są wykonane bardzo ładnie i dokładnie, choć w nieco zbyt komiksowej konwencji. Znacznie poprawiono animację postaci. Wprawdzie numer 47 nadal rusza się zbyt sztywno, co rzuca się w oczy przy poruszaniu się na boki, ale inni ludzie spotykani podczas misji zachowują się naturalnie. Strażnicy palą papierosy, a czasem udają się za potrzebą.

Wstawki filmowe zrobione na enginie gry wyglądają rewelacyjnie. Całość działa płynnie nawet na słabszych komputerach. Liczba klatek animacji drastycznie spada dopiero wtedy, kiedy na ekranie robi się tłoczno od wrogów, ale wtedy i tak nie ma to już żadnego znaczenia.

ZRĘCZNOŚCIOWA	
zrobił	IO Interactive
wydał	Eidos
w Polsce	Cenega Poland
http	www.hitman2.com
cena	129 zł
wymaga	PII 450, 128 MB RAM, akceleratora 16 MB
za	nastrój, grafika, duży wybór broni, doskonale zaprojektowane misje
przeciw	błędy w inteligencji przeciwników, za wysoki poziom trudności, wtórność
multi	brak
ocena	★★★☆☆

Gra spodoba się każdemu, kto zachwycał się jej poprzednią częścią, ale brakuje jej niestety świeżości, która była wielkim atutem jedynki. Większość pomysłów to odgrzewane pyzy, choć kilka jest naprawdę smacznych.

Autorzy nie dodali w drugiej części nic nowego oprócz broni, plansz, możliwości gwałtownego wychylania się zza rogów i całkowicie zbędnego trybu FPP. To stanowczo za mało. Całość ratuje ciekawy scenariusz i dopracowane w najdrobniejszych szczegółach zadania. Hitman 2 to niezła gra, ale trudno ją uznać za prawdziwego następcę pierwszej części. Szkoda. ■



A mamusia ostrzegała: jak będziesz tak długo siedział przy komputerze i grał, to przyjdzie do ciebie zły łysy pan. A numer jego czterdzieści i siedem

Dariusz J. Michalski

LEKKO NAS WYŚLIZGANO, CHOĆ NIE ZOSTAWIONO NA LODZIE

NHL 2003



Twórcy NHL 2003 to cudotwórcy. Grafikę trudno było poprawić, a jednak dokonali tego. Grywalności nie sposób było popsuć, a i to się im niestety udało

Kolejna edycja NHL-a ma jeszcze lepszą grafikę, poprawioną obsługę i liczącą kilkanaście utworów dynamiczną ścieżkę dźwiękową. Głębokie zmiany zaszły także w zachowaniu zawodników. Nie wszystkie są udane, a część wręcz psuje zabawę. To przez nie moja ocena NHL 2003 nie zbliża się do typowego hokejowego wyniku.

Gramy w hokeja bez ozdobników. Irytujące w poprzedniej części dziecinne karty do kolekcjonowania i towarzyszące im premie rodem ze zręcznościówek dostały krążkiem między oczy. Ekran główny podczas rozgrywania sezonu to wzór funkcjonalności i estetyki. Pokazuje skrót niezbędnych informacji: klasyfikację drużyn i zawodników, podsumowanie meczu i porównanie naszej drużyny z kolejnym przeciwnikiem. Szczegółowe dane także są łatwo dostępne.

Widok hali olśniewa. Na płaskiej tafli lodu odbija się światło reflektorów zawieszonych pod sufitem, które załamuje się odpowiednio do kąta patrzenia. Z upływem czasu spotkania odbicie mętnieje, porysowane łyżwami zawodników. Po najładniejszych bramkach widzimy powtórki utrzymane w podniosłym klimacie. Filmowane z kilku ujęć pokazują też setki fleszy błyskających w momencie strzelenia bramki. O ile jednak flesze widać, o tyle moment zdobycia bramki już nie zawsze.

Sylwetki hokeistów prezentują się świetnie, mają mniej kantów niż w poprzedniej części. Widać nawet detale: loga i napisy na strojach oraz zdobienia kijów i krążka.

> **Bramkarze nareszcie nie są cyborgami. Gorzej, że tę rolę przejęli napastnicy**

Jednak nie wyeliminowano irytujących w poprzedniej części nakładających się i przenikających tekstur.

Bramkarze nie są już cyborgami. Zdarza im się wyłapać krążek lecący z tyłu, ale to należy do wyjątków. Parady nie są tak olśniewające jak w poprzedniej części, za to wyglądają na prawdopodobne. Gdy golkiper puszcza kolejny strzał, pada na opancerzone kolana, odrzucając do tyłu głowę w geście bezradnej rozpaczy. A my robimy to samo przed komputerem.

Gdy szybko lecący krążek zostaje sparowany, spada przed bramką i przez chwilę panuje tam totalny chaos. Jeśli tylko jest w zasięgu bramkarza, ten wybija go. Czasem wychodzi z bramki po bezpański krążek wystrzelony z tercji przeciwnika i mija się z nim, przyprawiając nas o zawał serca. Ale to dobrze. Nareszcie jest omylny jak człowiek.

Kolejne zawały wywołują obrońcy. Biorą udział w akcjach ofensywnych, zamiast stać na niebieskiej linii i oczekiwać kontrataku. Doprowadza to do częstych sytuacji sam na sam, które łatwiej wykorzystać niż w poprzedniej części gry.

Hokej to brutalna gra. NHL 2003 też. Nawet po wyłączeniu bójek, gdy napastnik zbliża się do bramkarza przeciwnika trzymającego krążek, poniewierają nim przeciwnicy. Sędzia nie reaguje.

Algorytmy sztucznej inteligencji mają też poważniejsze wady. Raz zawodnik przeciwnika wjechał z krążkiem za moją bramkę i zaczął się kręcić. Ponieważ krążek było trudniej odebrać, jeździł tak przez pół minuty, nim zdecydował się podać.

Najbardziej denerwuje taśmowe strzelanie goli. Wznowienie, podanie do skrzydłowego, wjazd z krążkiem w tercję. Zaraz za niebieską linią podanie do środkowego i atomowe uderzenie zakończone bramką. Piękny gol! Co mam jednak myśleć, tracąc tak trzy gole w odstępie 30 sekund? Skandal! A kasa nie zwraca pieniędzy. Osiemdziesiąt procent bramek straciłem właśnie z takich akcji. Przy tym zawodnik potrafi przestrzelić z 10 metrów na pustą bramkę. To zmniejsza ochotę do walki o Puchar Stanleya.

Gra ma zadatki na wielkość. Potrzebuje tylko łatki naprawiającej większe błędy. ■

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	EA Sports
wydał	Electronic Arts
w Polsce	Cenega Poland
http	eaports.ea.com
cena	129 zł
wymaga	PII 350, 64 MB RAM, akceleratora 16 MB
za	klimat tworzony przez znakomitą grafikę i dynamiczną muzykę, szybkie akcje, rozbudowane statystyki
przeciw	błędy sztucznej inteligencji, zwłaszcza przy strzelaniu goli z niebieskiej linii
multi	do 8 graczy przez internet i LAN
ocena	★★★½☆





Ustawiamy strategię dla każdej linii osobno. Mamy też wybór kilku sposobów gry w przewadze i osłabieniu, które przełączamy podczas meczu

Jakub Kowalski

COŚ MI TU NIE GRA. TA STRZELANINA JEST NIE DO RZECZY!

The Thing

Dalszy ciąg wydarzeń z filmu Johna Carpentera przeraża i zachwyca tylko w pierwszym momencie. Szybko dostrzegamy, że gra jest nudna i niedorobiona

W ostatniej scenie filmu The Thing (w Polsce znanego jako Coś lub Rzecz) MacReady z Childsem wysadzają w powietrze upiornego przybysza z kosmosu i otwierają butelkę whisky. Na kilkudziesięciostopniowym mrozie przeżyją maksymalnie pół godziny, ale przynajmniej powstrzymali obcego. A raczej tak im się zdaje. Wypalili co prawda zarazę w amerykańskiej bazie, ale zapomnieli, że Norwegowie znaleźli Thinga dużo wcześniej...

Trzy miesiące później w amerykańskiej bazie ląduje helikopter z oddziałem specjalnym. Komandosi odnajdują tam prawdziwą rzeźnię. Wszyscy pracownicy zostali zamordowani, zaś większość budynków jest zniszczona. Stajemy na czele małego oddziału, sprawdzamy, co się właściwie stało i walczymy z przedziwnym tworem, który próbuje pochłonąć całe życie na Ziemi. Koszmar wkrótce przenosi się do bazy norweskiej.

Naszych ludzi poza standardowym licznikiem stanu zdrowia charakteryzuje również nietypowy wskaźnik zaufania. Bowiem Thing, jak pamiętamy z filmu, potrafi wcielać się w dowolną istotę żywą, a nawet kopiować jej fragmenty. Dlatego nigdy nie wiemy, czy nasi współtowarzysze nie są już obcym, który tylko kombinuje, jak by tu nas wciągnąć w pułapkę. Krew podejrzanych osobników badamy w dowolnej chwili, ale zazwyczaj nie warto tego robić. Nasi podwładni nawet zamienieni w Thinga przez jakiś czas walczą jeszcze po naszej stronie i nie opłaca się ich przedwcześnie demaskować. Na uczuciu niepewności, kto jest kim, zbudowano kilka pierwszych etapów gry, niestety im dalej, tym gorzej.

Dziwaczny pomysł: gra sama namierza cele, wciskamy tylko klawisz strzału



Zamiast patrzeć na wzory wyznaczone choćby przez Alone in the Dark, twórcy poszli na łatwiznę i postanowili zalać nas falą mniejszych, średnich, większych i gigantycznych Thingów. Łuski brzęczą o metalowe podłogi, a amunicji wciąż brakuje. Niestety z każdym wystrzelonym nabojem horrorowy klimat słabnie, aż w końcu THE THING staje się tylko bezładną strzelaniną. Na domiar złego boleśnie niedopracowaną technicznie.



Naszego bohatera obserwujemy zza jego pleców, ale nie poruszamy celownikiem w pionie. Ten superkomandos ma nawyraźniej kij od szczotki zamiast kręgosłupa. Wrażenie pogłębia fakt, że żołnierz nie umie skakać. W takich warunkach walka wydaje się niemożliwa, ale grę wyposażono w moduł automatycznego celowania. Dzięki niemu co prawda zawsze prujemy prosto w atakujące potworki, ale emocji w tym nie ma za grosz.

Autocelownik okazuje się kompletną pomyłką podczas strzelania z miotacza płomieni. Gdy biegniemy, strumień ognia omiata podłogę tuż przed naszymi stopami. Co prawda w dowolnej chwili da się przełączyć na tryb FPP, ale jeśli to robimy, nie poruszamy się. Mamy więc do wyboru: albo przysmażamy Thingi kręcące się w okolicach naszych sznurówek, albo stoimy w miejscu i czekamy, aż podejdą, wymachując lufą miotacza.

Szkoda, że twórcy poszli na skróty i zamiast rasowego horroru zrobili strzelaninę. Tak można było postąpić z wieloma filmami, ale nie z The Thingiem. ■



Nasi kompani zachowują się podejrzliwie. Jeśli postępujemy w ich mniemaniu irracjonalnie, atakują nas, sądząc, że jesteśmy kontrolowani przez Thinga

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Computer Artworks
wydał	Universal Interactive
w Polsce	Play it!
http	www.thethinggames.com
cena	129 zł
wymaga	PII 400 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 8 MB
za	realistyczne zachowanie drużyny, miejscami niesamowite emocje, niezła grafika
przeciw	zamiast horroru - krwawa jatka, utrudnione sterowanie, monotonia
multi	brak
ocena	★★½☆☆





Tadeusz Zieliński

WIATR W OCZY, PIACH W ZĘBY I KULA W BOK? BIORĘ!

Conflict: Desert Storm
Pustynna Burza



Oto gra wydana w dobrym momencie. Saddam znów nabroił, Amerykanie i Brytyjczycy rozkładają mapy Iraku, a my robimy sobie powtórkę z roku 1991



Dostajemy pod komendę cały oddział chłopaków z amerykańskiej Delta Force albo brytyjskiego SAS-u. Ci pierwsi to coś w rodzaju boysbandu wśród sił specjalnych – seria filmów z Chuckiem Norrisem zapewniła im popularność i tłumy wiernych fanów. Ci drudzy dzięki swej legendarnej skuteczności nauczyli już wielu większych i mniejszych wrogów królowej, że z Brytolami lepiej nie zadzierać. Działają od czasów drugiej wojny światowej.

Oglądamy operację Pustynna Burza zza szerokich pleców komandosów. Sterujemy poczynaniami czterech żołnierzy o różnych specjalnościach. Dowódca wzywa wsparcie artyleryjskie i lotnicze. Snajper zajmuje się eliminacją celów z daleka, a specjalista od broni ciężkiej doskonale radzi sobie z kładzeniem zapory ogniowej z karabinu maszynowego. Jest jeszcze uzbrojony w broń wyciszoną zwiadowca, który dorabia jako saper. Na polu bitwy znajdujemy tony dodatkowego wyposażenia i wiadra amunicji.
Żołnierze zdobywają doświadczenie i rozwijają umiejętności, dzięki czemu szybciej podkładają ładunki wybuchowe, celniej strzelają, skuteczniej leczą i ładniej wyglądają. Stają się po prostu lepszymi ludźmi, a wszystko dzięki zabijaniu tych niedobrych Irakijczyków.
W trakcie misji wcielamy się w dowolnego żołnierza lub wydajemy podstawowe rozkazy, korzystając ze sprytnego menu. Niestety, aby skutecznie korzystać z umiejętności poszczególnych członków oddziału, rozstawiamy ich ręcznie, bo pozostawieni samym sobie zazwyczaj robią coś głupiego i giną. Zdarza im się na przykład nie reagować na ogień przeciwnika. Stoją w miejscu, z łagodnym zdumieniem kontemplując kolejne dziury w klatce piersiowej. Oto męstwo filozofa!
Wrogowie również nie są zbyt inteligentni. Gdy widzą nasz oddział, biegną ku nam truchtem i szybko giną. Podkradanie się jest utrudnione, bo strażnicy są obdarzeni sokolim wzrokiem. Uniknięcie alarmu staje się przez to prawie niemożliwe. Co prawda dzięki temu gra wywołuje emocje, gorzej że zazwyczaj negatywne.

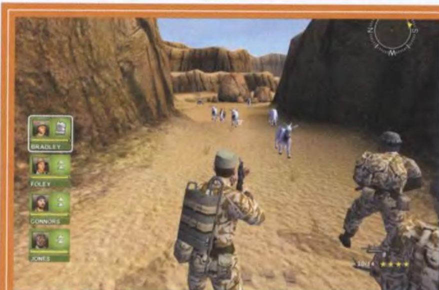
Nasi komandosi są odporni na kule. To znaczy czasem tak im się wydaje

W angielskiej wersji komandosi Delta Force i SAS oprócz mundurów różnili się jeszcze akcentem. To nadawało grze szczególny klimat. Polski wydawca chwalił się, że udało mu się oddać różnice pomiędzy British English i American English. Niestety różnic nie stwierdzono i dźwięki są takie same, gdy gramy jedną, jak i drugą jednostką. Brzmią całkiem nieźle, dopóki nikt się nie odzywa, bowiem polskie głosy są jak zwykle drętwe nad pojęcie. Na szczęście wszystkie wystrzały i wybuchy brzmią należycie grzmiąco.

Pomimo tak licznych wad gra sprawia zadziwiającą przyjemność. Grafika nie jest fotorealistyczna, ale za to cieszy szczegółami. Mapy, na których wykonujemy zadania, zostały umiejętnie zaprojektowane. Choć większość akcji toczy się na pustyni, widoki różnią się od siebie nie tylko kolorem nieba. Misje są ciekawe i klimatyczne – czołgając się powoli w stronę posterunku wroga, niemal czułem trzeszczący w zębach piasek pustyni.
CONFLICT: DESERT STORM jest bardziej grą zręcznościową niż taktycznym symulatorem żołnierza, ale wcale na taki się nie snobuje. To po prostu przyjemna strzelanina z miłą i przydatną otoczką taktyczną. Szkoda tylko, że słaba polska wersja i fatalna sztuczna inteligencja zakłócają jej bezstresowy odbiór. ■

STRATEGICZNA

zrobił	Pivotal Games
wydał	SCi Games
w Polsce	LEM
http	conflict.lem.com.pl
cena	99 zł
wymaga	PII 450 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 32 MB
za	klimat, grafika, efekty dźwiękowe, ładna animacja żołnierzy
przeciw	słabiutka inteligencja wrogów, głupota współtowarzyszy, kiepska polska wersja
multi	do 8 graczy przez internet i LAN
ocena	★★★☆☆



Gwardia Republikańska Saddama w całej okazałości. Trzeci od lewej stoi Ahmeeed bin Laden, syn Osamy znanego z CNN. Całuski dla tatusia!

Jakub Kowalski

SIECIOWA WOJNA TOTALNA DLA POSIADACZY SUPERPECETÓW

Battlefield 1942

Prawdziwa wojna to nie przelewki. Przekonujemy się o tym, gdy nasz mały czołg kolejny raz dostaje w silnik z panzerfausta i staje w płomieniach





Jeździliśmy już czołgami, lataliśmy samolotami, dowodziliśmy okrętami i strzelaliśmy do hitlerowców z karabinu snajperskiego – druga wojna światowa to nie od dziś jeden z ulubionych tematów gier. Nikt nie wpadł jednak na pomysł, by połączyć to wszystko w jednym tytule[1]. Aż do dziś.

Bierzemy udział w kampanii po stronie aliantów albo hitlerowców i walczymy w serii słynnych bitew, z których każda zasługuje o ile nie na osobny film, to przynajmniej na grę komputerową. Lądowanie w Normandii, Wyspa Wake, Kursk, Stalingrad i Ardeny to tylko kilka z szesnastu doskonale przemyślanych i zaprojektowanych miejsc sieciowej rozwałki.

Nieliczne polskie serwery są oblegane, na zagranicznych praktycznie nie daje się grać... ale zostaje jeszcze świetna kampania dla pojedynczego gracza. Wcielamy się w niej w postać jednego z żołnierzy i wraz z tłumem botów próbujemy wykonać cele misji, które z reguły sprowadzają się do utrzymania bądź odbicia punktów kontrolnych. Im więcej naszych flag powiewa na masztach tych punktów, tym bliżej jesteśmy zwycięstwa.

Jeśli giniemy w boju, nie czekamy na koniec rundy, tylko wybieramy miejsce lądowania i niemal natychmiast ponownie wchodzimy do akcji. Ten system nie jest zły, ale czasami irytują sytuacje, w których metodycznie czyścimy drogę do punktu kontrolnego, a tu nagle jak spod ziemi wyskakuje na nas czterech facetów, którzy padli trzy kilometry stąd, ale z powrotem pojawili się na polu bitwy.

Gra wygląda pięknie, ale skacze nawet na Duronie 1,4 GHz z 512 MB RAM i GF2 64 MB!

Piechota nie miałaby szans w żadnej potyczce, dlatego każdy z graczy może sterować jednym z wielu porozstawianych na mapie pojazdów. Dżipy, czołgi, ciężarówki, a nawet samoloty, potężne niszczyciele i łodzie podwodne biorą udział w walkach po obu stronach frontu.

To rozwiązanie sprawdza się genialnie. Pędzimy gazikiem przez linię frontu, by dołączyć do kolegów i za moment ostrzelać wrogów z katiuszy. Każdy z pojazdów ma dodatkowo miejsca na pasażerów bądź pomocników, ale jeśli na przykład jesteśmy w czołgu sami, w dowolnej chwili wychodzimy na wieżyczkę i celną serią ścinamy podkradającego się faceta z bazooką. Niestety autorzy dla zachowania równowagi gry zmniejszyli siłę rażenia broni. Strzał w tułów z potężnego karabinu KAR98 zabiera trafionemu zaledwie jedną trzecią energii, a pocisk z Tygrysa po stu metrach spada na ziemię.

Pomimo tego emocje towarzyszące nawet rozgrywce z botami są niesamowite. Wybuchy niosą się dalekim i głębokim echem, przerażająco huczą rakiety, zaś odgłos nadlatującego pocisku sprawia, że odruchowo kulę się przed monitorem. Boty zachowują się zupełnie jak prawdziwi ludzie, chociaż czasami złościmy się, gdy zamiast pilnować zdobytych przyczółków, rozłażą się po całej mapie. Na domiar złego nawet podczas kampanii nie reagują na komendy radiowe, którymi próbujemy przywołać ich do porządku. Na szczęście dobrze kierują pojazdami i przeprowadzenie błyskawicznej ofensywy pancernej nie stanowi problemu.

Niestety gdy na ekranie jest kilka botów naraz, gra zwalnia. Jej wymagania sprzętowe eliminują z zabawy ogromną większość graczy. Na sprzęcie o minimalnej konfiguracji program się uruchamia – nic poza tym.

BATTLEFIELD 1942 miał szansę na wielkość, ale autorzy zaprzepaścili ją w pośpiechu. Zgrzytając zębami, przyznaję cztery gwiazdki. ■

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Digital Illusions CE
wydał	Electronic Arts
w Polsce	Cenega Poland
http	www.ea.com
cena	129 zł
wymaga	PII 400 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 16 MB
za	niesamowita atmosfera, wykorzystywanie pojazdów, niezłe zachowanie botów
przeciw	niedopracowany engine, złe odwzorowanie działania niektórych broni
multi	do 64 graczy przez internet i LAN
ocena	



Ofensywa pancerna ma szanse powodzenia tylko wtedy, gdy otrzymuje wsparcie piechoty. Boty dobrze o tym wiedzą i ochraniają czołgi

[1]Nie liczę katastrof w rodzaju WWII Online





Wiktor Cegła

WYBITNA GRA DOSTAŁA DODATEK NA SWOJĄ MIARĘ

Operation Flashpoint Resistance

Na lekko przerobionej wersji OPERATION FLASHPOINT szkoli się armia USA. RESISTANCE powinien więc zostać objęty zakazem eksportu do krajów wspierających terroryzm

Ta kontynuacja kapitalnej gry wojennej jest przeznaczona tylko i wyłącznie dla znawców tematu i fanatyków OPERATION FLASHPOINT. Dla innych graczy jest za trudna. Jej autorzy nie usunęli wprawdzie starych błędów, które powtórzone w dodatku rażą bardziej niż w oryginale, ale amatorzy wojennych symulacji chętnie przymykają na to oko. RESISTANCE jest bowiem jedyną grą, która dobrze oddaje mało znaną, a ciekawą stronę każdej wojny – partyzantkę.

Nawet weterani FLASHPOINTA mają spore problemy z ukończeniem gry

Akcja gry toczy się kilka lat przed wydarzeniami znanymi z COLD WAR CRISISA. Proradziecki rząd fikcyjnej wyspy Nogova prosi ZSRR o zbrojną interwencję w swoim kraju. Podbój państewka zajmuje Rosjanom kilka godzin. Nie wszyscy obywatele są z tego powodu szczęśliwi. Wśród niezadowolonych znajduje się nasz bohater Wiktor Troska, były żołnierz oddziałów specjalnych. Przyłączamy się do ruchu oporu i podejmujemy nierówną walkę o wypędzenie komunistycznego agresora.

Od samego początku gry dowodzimy kilkuosobowym oddziałem i zmagamy się z typowymi partyzanckimi problemami. W przeciwieństwie do poprzedniej części w RESISTANCE od razu zostajemy rzuceni na głęboką wodę. Partyzantom ciągle brakuje ludzi, uzbrojenia, amunicji i środków transportu. Dlatego bierzemy udział w atakach na konwoje przewożące zaopatrzenie dla Rosjan i zbieramy wyposażenie zabitych przeciwników.

Podczas misji szczególnie uważamy, by stracić jak najmniej ludzi. O ile w OPERATION FLASHPOINT interesowała nas tylko wygrana, tu koncentrujemy się na możliwie bezkrwawym przebiegu operacji (po naszej stronie). Szybko przekonujemy się, że dowódca, który nie liczy się z ofiarami w ludziach, prędzej czy później wyrusza do walki... sam.

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Bohemia Interactive
wydał	Cenega
w Polsce	Cenega Poland
http	bistudio.com/resistance
cena	59 złotych
wymaga	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 3D 16 MB
za	wojna wygląda jak prawdziwa, dobre odwzorowanie walk partyzanckich
przeciw	nudne scenki przerywnikowe, kłopotliwe dowodzenie oddziałem, wyśrubowany poziom trudności
multi	do 128 graczy w internecie i przez LAN
ocena	★★★★☆



RESISTANCE jest piekielnie trudny. Wydaje się, że dodatek został przygotowany z myślą o graczach, którzy doskonale opanowali umiejętności rozpoznania, planowania akcji, dowodzenia oddziałem i walki pancernej. Już w pierwszej poważnej misji odpieramy w kilka osób atak czołgów. Potem jest tylko trudniej. Zajmujemy silnie bronione wioski, wykradamy czołgi ze strzeżonych baz, wysadzamy mosty i samoloty. Przeciwnik jest dużo silniejszy, dlatego przy nadarzającej się okazji szukamy pomocy u Amerykanów.

Niestety autorzy nie usunęli wad poprzedniej części gry. Dowodzenie ośmioma żołnierzami w ogniu walki jest uciążliwe. Jeśli nie nauczyliśmy się na pamięć komend, mamy ogromny problem z opanowaniem sytuacji. Tym bardziej że nasi podwładni zachowują się jak roboty: nie myślą samodzielnie i nie reagują nawet wtedy, gdy przeciwnicy do nich strzelają. Trudno utrzymać nerwy na wodzy, gdy w decydującym momencie ataku chcemy wydać jakąś komendę, a przez radio zaczynają przychodzić meldunki. Musimy koncentrować się na jednym i drugim, bo najmniejsza nieuwaga kończy się śmiercią naszego bohatera lub któregoś z powstańców.



Mimo tych utrudnień uznaję RESISTANCE'A za najlepszą grę wojenną na peceta. Dzięki jej bezkompromisowemu realizmowi z przyjemnością spędziłem na walkach długie godziny. Mimo że do najtrudniejszych misji musiałem podchodzić po kilkadziesiąt razy! ■



Atak na konwój się powiódł, ale to jeszcze nie koniec walki. Partyzanci powinni teraz odeprzeć nadciągające posiłki wroga



Michał Nowakowski

FRANCUSKA MASAKRA PIŁĄ TARCZOWĄ

From Dusk till Dawn

Ta gra niczym wampir usiłuje wyssać życiową energię z przewrotnego filmu Od zmierzchu do świtu. Podobnie jak w filmie, kończy się to fiaskiem



Przywdziewamy szatki przestępcy Setha Gecko (w filmie grał go George Clooney), któremu nudne oczekiwanie na własną egzekucję na służącym za więzienie statku przerywa inwazja wampirów. Z paralizatorem w garści ruszamy na spotkanie złu.

Zło ochoczo przyjmuje wyzwanie: hordy jego sług rzucają się na nas z ciemnych zakamarków, spadają z sufitu i skaczą nam do gardła. To emocjonująca wycieczka, ale widoki są brzydkie jak portret pryszczatego wampira, zaś napotykane postaci ruszają się gorzej niż kukiełki w teatrze lalek. W grze akcji to grzech śmiertelny.

Już zrobione na enginie gry intro ostrzega: porzućcie wszelką nadzieję na ładną grafikę. Okropnie animowane twarze, nakładające się na siebie tekstury, snopy światła ulepione z trzech szarych płaszczyzn i znikające znienacka części ciała pozbawiły mnie złudzeń. Reszta gry jest wykonana równie niechlujnie – styl niestety typowy dla producenta, francuskiej firmy Cryo, która już na szczęście zbankrutowała. Wampiry pękają niczym baloniki, a gdy podbiegają bliżej, zazwyczaj przez nas przenikają. Efekt odrzutu przy strzale z czegokolwiek wygląda komicznie. Wystrój pływającego więzienia trzyma klimat innych elementów, czyli jest brzydki i monotonny.

Akcję oglądamy w trybie TPP bądź FPP. Niestety w pierwszym wypadku umieramy ze śmiechu, patrząc na sztywne ruchy naszego bohatera. Wesoły nastrój nam mija, gdy odkrywamy, że do celownika laserowego dobrał się jakiś pacyfista: jego promień ma skłonność do omijania wrogów. Gramy więc tylko w trybie FPP, w którym widok jest stabilniejszy.

Penetrując zakamarki statku, zbieramy medykamenty i magazynki. Stopniowo gromadzimy imponującą kolekcję 20 typów broni. Oprócz standardowych pistoletów i strzelb są wśród nich ciekawostki w postaci piły tarczowej i pistoletu do wbijania kołków. Zabijamy za ich pomocą dziesiątki szponiastych wampirów, treserów psów, nawiedzonych łowców, zwampiryzowanych załogantów, humanoidów bomb, a także bossów, którzy co jakiś czas stają na naszej drodze.

Oto nowy wymiar horroru: straszy grafika, obleśne tekstury i animacja

W pojedynkach z tymi ostatnimi mamy jednak marne szanse. Zbyt rzadko bowiem znajdujemy odnawiające energię lekarstwa. Kiedy wreszcie zaczynamy starcie z potężnym przeciwnikiem, nasze siły są zazwyczaj na wyczerpaniu i kilka mocniejszych ciosów kładzie kres całej przygodzie. Sytuację ratuje oczywiście wczytanie stanu gry, ale i tak by przejść niektóre sekcje statku, dokładnie zapamiętujemy miejsca pojawiania się przeciwników.

Dobra fabuła pasuje do tej pokracznej gry jak pięść do nosa. A jednak From Dusk till Dawn przy swych licznych wadach ma zaskakujący, starannie przemyślany i wciągający scenariusz. Konstrukcją przypomina on nieco opowieści, które oglądamy w japońskich grach RPG. Otóż głównego mąciciela spotykamy niemal na samym początku gry, ten wymyka nam się jednak, pozostawiając walkę swym pachołkom.

Często napotykamy postacie, które wcale nie chcą spróbować naszej krwi – jedni ludzie nam pomagają, inni zaś zlecają zadania. Fabuła jest urozmaicona i poznajemy jej meandry z przyjemnością. Nie ma się jednak czemu dziwić. Za ten element gry odpowiedzialny był nie byle kto, bo sam Hubert Chardot, czyli jeden z twórców legendarnej serii Alone in the Dark.

Niestety fabuła to za mało. Przy komputerze dłużej wytrzymują tylko osoby z poważną wadą wzroku. Zdrowi gracze zrażeni paskudną grafiką i monotonią poziomów szybko wychodzą z gry, by odpocząć od niej przez dłuższy czas. Większość już nie wraca. ■



Strażnik bez nóg nie jest ofiarą tragicznego wypadku w miejscu pracy. To typowy efekt znikania tekstur

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Gamesquad
wydał	Cryo
w Polsce	Cenega Poland
http	dusktilldawn.cryogame.com
cena	79 zł
wymaga	PII 300 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 16 MB
za	bardzo dobra, trzymająca w napięciu fabuła, emocjonujące i zaskakujące ataki wampirów
przeciw	koszmarnie brzydka grafika, nakładające się, przenikające i znikające tekstury, za mało apteczek
multi	brak
ocena	★½☆☆☆





Tadeusz Zieliński

SMUTNY EFEKT MODY NA ZABAWĘ W DRUGĄ WOJNĘ

Frontline Attack War Over Europe

Producenci Earth 2150 bezwstydnie klonują swe dzieło. Po współczesnym World War III zrobili drugowojenny FRONTLINE ATTACK. Co będzie następne? Nowy Medieval?



Nie będzie wielką przesadą, jeśli powiem, że FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE jest po prostu kontynuacją najlepszej polskiej gry strategicznej, Earth 2150.

Zmieniły się tylko realia. Tym razem trzy strony konfliktu to alianci, Niemcy i Rosjanie. Różnice skupiają się na rodzajach jednostek, ale każdą z potęg gra się podobnie.

Wszystkie zalety tej gry znamy już z jej bliźniaczek. Nowe są tylko wady

Autorzy położyli nacisk na walkę czołgów. Każda ze stron ma przynajmniej 10 jednostek mniej lub bardziej opancerzonych. Do tego dochodzą rozmaite pojazdy pomocnicze, takie jak ciężarówki dowożące amunicję czy wozy inżynieryjne budujące mosty. Wzywamy też wsparcie lotnicze i artyleryjskie.

Piechota służy przede wszystkim do zajmowania budynków, które odgrywają dużą rolę. Każda fabryka czy kopalnia znajdująca się pod naszą kontrolą zwiększa limit pieniędzy, jakie daje się zarobić. Za nie, jak to bywa w klasycznych RTS-ach, rozbudowujemy bazę i kupujemy nowe jednostki.

Wszyscy liczący na wysoki realizm srodze się rozczarowują, bo FRONTLINE ATTACKOWI znacznie bliżej jest do Command & Conquera niż do Close Combata. Posiłki wprawdzie dojeżdżają na pole bitwy kontrolowanymi przez nas drogami, ale gra według zapowiedzi autorów miała wyjątkowo wiernie odtwarzać historyczną scenerię wojenną. Kupowanie kolejnych czołgów T-34 i budowanie większego centrum dowodzenia, by kupić nowsze wersje czołgów T-34, wydaje mi się jednak mało realistyczne. Nie ma co mydlić oczu: FRONTLINE ATTACK jest klasycznym, całkowicie fikcyjnym RTS-em ubranym w pseudohistoryczne szatki.

Oprawa graficzna niczym nie zaskakuje osób znających Earth 2150 i jego pierwszego klona, World War III. Grafika wygląda ładnie, ale jest bardziej efekciarska niż efektowna. Są wschody i zachody słońca, a co za tym idzie noc i dzień. W nocy zapalają się lampy pojazdów, dzięki którym są one bardziej widoczne dla przeciwnika, który był na tyle mądry, by lamp nie włączać. To też efekt dobrze znany z innych gier na tym samym enginie i tak samo jak w Earth 2150 opłaca się oszczędzać akumulatory i strzelać na ślepo.

FRONTLINE ATTACK to solidny RTS, ale obciążony niewybaczalną w tym gatunku skazą wtórności. Ta gra to kopia kopii, klon wyprodukowany z klonu, wyblakły cień tego, co dwa lata temu było nowatorskie. Uproszczona rozgrywka i niemal zręcznościowe rozwiązania nijak nie pasują do realiów drugiej wojny światowej. Zmienianie grafiki i dorzucanie innej historyjki to zwykłe wyciąganie pieniędzy z kieszeni gracza. FRONTLINE ATTACK powinien być darmowym modem do gry Earth 2150!

Jeśli ktoś żyć nie może bez kolejnego RTS-a, jego imię Szeregowiec, a nazwisko Ryan, to oczywiście rzuci się i na tę grę. W innym wypadku lepiej wynagrodzić swoimi pieniędzmi twórców jakiejś bardziej innowacyjnej strategii. ■

STRATEGICZNA	
zrobił	Reality Pump
wydał	Zuxxez
w Polsce	TopWare Poland
http	frontlineattack.topware.pl
cena	79 zł
wymaga	PII 450 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 16 MB
za	niebrzydka grafika, spora liczba misji, podział na dzień i noc
przeciw	to nie nowa gra, to przemalowana kopia Earth 2150, zupełnie nierealistyczna
multi	do 8 graczy przez LAN i internet
ocena	★★☆☆☆



Nocne walki w świetle potężnych reflektorów dobrze wyglądały w realiach science fiction, ale są śmieszne w grze o drugiej wojnie światowej



Jakub Kowalski

KOLEJNY KLON COUNTER-STRIKE'A DOSTAJE KULKĘ W ŁEB

Team Factor

Tytułowy czynnik drużynowy nie ma w tej grze żadnego znaczenia. Samotny żołnierz ginie równie szybko, jak i wspierany przez kolegów z oddziału



Podobnie jak w każdej taktycznej sieciowej strzelaninie wcielamy się tutaj w jednego z członków oddziału specjalnego i ruszamy wykonać konkretne zadanie. Ale tym razem dołączamy do jednej z aż trzech drużyn o rozbieżnych celach. Jeden zespół broni jakiegoś celu, drugi próbuje go wysadzić, a trzeci – dotrzeć na miejsce i zdobyć ważne dane.

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	7fx
wydał	Xicat Interactive
w Polsce	Lemon Interactive
http	www.teamfactor.co.uk
cena	99,90 zł
wymaga	PIII 650 MHz, 128 MB RAM, akceleratora 3D z 16 MB
za	olbrzymi arsenał broni, ciekawy (choć niedorobiony) pomysł z trzema drużynami
przeciw	małe różnice pomiędzy broniami, kiepskie mapy, zbyt celne boty, brak dobrych serwerów
multi	przez internet lub LAN do 60 graczy na serwerze
ocena	★½☆☆☆

W takim układzie obrońcy mają niewielkie szanse przeżycia, o ile drużyny atakujące odpowiednio się zgrają. Na ogół żołnierze broniący celu są masakrowani z dwóch stron jednocześnie. Rewolucyjna w zamierzeniach walka trzech różnych drużyn nie zdaje egzaminu.

Dodatkowo utrudnia ją fakt, że mundury wszystkich żołnierzy są do siebie bardzo podobne. W Counter-Strike'u sytuacja jest oczywista: ci ubrani jednolicie to brygada antyterrorystyczna, ci w kolorowych ciuchach to terroryści. Sprawa jasna jak słońce. W TEAM FACTORZE każdy żołnierz wygląda tak samo, przez co nerwowo naparzamy do wszystkiego, co się rusza, najczęściej wybijając połowę naszej drużyny na długo przed nawiązaniem kontaktu wzrokowego z przeciwnikiem.

TEAM FACTOR jest w założeniach grą sieciową, ale nie było mi dane zagrać w internecie. Na szokującej liczbie dziewięciu serwerów znalazłem jednego zdesperowanego gracza, który pojawił się tam chyba przypadkiem i nie wykazywał chęci do współpracy.

Tym nieszczęśnikom, którzy kupili TEAM FACTORA, zostaje więc tryb samotnej rozgrywki. Jest tu sporo opcji konfiguracyjnych. Ustalamy, ile botów znajdzie się w każdej z drużyn i określamy ich przydział. Żołnierz może być zwykłym strzelcem, snajperem, zwiadowcą bądź specjalistą i od tego wyboru uzależniony jest asortyment broni. A ten naprawdę imponuje. Każda drużyna ma swoje rodzaje giwer, a na dodatek każdy żołnierz przed wyruszeniem do boju wybiera jeden z kilku różnych karabinów. Jednak to dobre wrażenie pryska w momencie oddania pierwszego strzału.



Gra jest za szybka. Każdy bot ścina nas jedną serią przez całą planszę. Co gorsza strzelając z niektórych karabinów, nie widzimy celownika na ekranie. Dopiero kiedy przykładamy policzek do kolby i spoglądamy przez muszkę i szczerbinkę, możemy w coś trafić. Celownik wyświetla się za to zawsze, gdy trzymamy karabin snajperski lub ciężki karabin maszynowy. Gra snajperem lub specjalistą staje się dzięki temu znacznie łatwiejsza niż walka zwykłym żołnierzem.

Bronie należące do danej grupy wydają taki sam odgłos przy strzale i niemal w ogóle nie różnią się ani celnością, ani skutecznością. Ultraszybki pistolet maszynowy uzi wypluwa naboje z lufy z taką samą prędkością co karabin Kałasznikowa, wydając na dodatek odgłosy nie przystojące w dobrym towarzystwie. Dla wszystkich rodzajów karabinów snajperskich przewidziano z kolei dźwięk, który kojarzy się dla odmiany z otwieraniem zakapslowanej butelki. W takich okolicznościach wystrzał ze zwykłego pistoletu przypominający armatnią salwę staje się ucztą dla uszu.

Boty oszukują, mapy są za małe, bronie takie same, a w sieci nikt w to nie gra

Mapy również nie dorastają do pięt tym, do których przyzwyczaili się miłośnicy CS-a. Są ciasne, a na dodatek obrońcy stoją zawsze na straconej pozycji, przez co wszystkie rundy są trwającą góra kilkadziesiąt sekund masakrą.

TEAM FACTOR zasługuje na pochwałę za parę innowacji. Parametry celności strzału i zmęczenia żołnierza sprawdzają się dobrze, ale nie poprawiają mojej oceny tej niedopracowanej, nieudanej gry. ■



Grafika jest brzydka, ale według autorów gra wygląda obłędnie na Pentium 1.4 GHz i Radeonie 8500. Ktoś chce się przekonać? Tak myślałem...

Michał Nowakowski



CIEŃ ZORRO - TYTUŁ TEJ GRY TO OSTRZEŻENIE

The Shadow of Zorro

W tej żenującej grze legenda Zorro została brutalnie zbezczeszczona. Jakie to szczęście, że Cryo upadło, zanim wzięli się na przykład za Janosika!



Mistrz szpady, nosiciel wypielęgnowanego wąsika, obrońca uciśnionych wieśniaków – Zorro nareszcie wystąpił w grze na pecety. Nie ma jednak z czego się cieszyć. Jego świat wygląda koszmarnie. Pokrywają go paskudne tekstury, zamieszkują go kłamcy, których wargi mówią co innego, niż słyszymy oraz podli wrogowie, których nie da się zabić nawet strzałem w głowę. Nie dziwota, że przygnębiony Zorro snuje się po ekranie z gracją grubo ociosanego kloca.

Fatalne sterowanie i źle działająca kamera pokonały obrońcę uciśnionych

The Shadow of Zorro to smutny przykład potencjalnie dobrego, całkowicie schrzanionego pomysłu. Świetnie rokujący projekt gry akcji, w której szlachetny bohater pomaga w kolejnych misjach uciśnionym wieśniakom, zarżnięto fatalnym sterowaniem, irracjonalnie poruszającą się kamerą i prymitywną grafiką.

Akcję oglądamy w trybie TPP. Kamerę obracamy dowolnie, ale już po chwili odkrywamy, że jest ona nadwrażliwa i ustawienie jej za plecami bohatera graniczy z cudem. W dodatku w pewnych miejscach z niewiadomych przyczyn kamera nie porusza się w ogóle albo blokuje się wewnątrz muru przy próbie obrotu. Można się co prawda przełączyć na dużo stabilniejszy widok FPP, ale nadaje się on tylko do rzucania bomb i strzelania z bandoletu. Przemieszczanie się jest w nim prawie niemożliwe.

Ale na prawdziwe problemy natykamy sie, próbując kontrolować ruch bohatera. Każda zmiana kierunku biegu przełącza go w tryb chodzenia. W gorących sytuacjach zazwyczaj kończy się to tragicznie. Zwłaszcza że oprócz biegania sporym wyzwaniem dla bohatera jest także zwykłe poruszanie się i wchodzenie w zakręty. Zorro ma bowiem skłonności do wykonywania piruetów, co w połączeniu z idiotycznie ustawiającą się kamerą uniemożliwia podejście do drzwi oraz tych nielicznych przedmiotów, którymi daje się operować. Dziwi też fakt wprowadzenia klawisza do obsługi szalenie ważnej czynności wspinania się po drabinie.

Walka polegająca na powtarzaniu sekwencji klawiszy według wskazówek pojawiających się na ekranie to jedyny poprawnie działający element gry. Co nie zmienia faktu, że jest śmiertelnie nudna.

Poziom trudności jest niewiarygodnie wysoki. Wrogowie uparcie stają ponownie do walki już po chwili, niezależnie od tego, czy zarobili kulkę w łeb, zostali ogłuszeni czy pokonani w pojedynku szermierczym. Trudno się od nich opędzić. Niewiele pomaga tutaj fakt, że żołdacy po przegranej zapominają o obecności Zorro i nawet w stanie podwyższonej czujności nie zauważają naszego bohatera, gapiąc mu się prosto twarz.

Luki w obronie wypełniają strzelcy, którzy trafiają nas z drugiego końca ogrodu, akurat wtedy, gdy kamera zacina się, a Zorro zamiast biec, zaczyna spacerować. Dwa strzały i wczytujemy grę. Robimy to jednak tylko wtedy, gdy wcześniej dotarliśmy do jednego ze zbyt rzadko rozmieszczonych plakatów, przy których zapisujemy jej stan.

Na koniec ostrzeżenie dla użytkowników Windows 2000 i XP. Gra klawiaturą jest niemożliwa bez łatki (zamieszczamy ją na płycie).

Widząc takie poniżenie bohatera mego dzieciństwa, skróciłem jego męki i skasowałem tę nędzną grę. ■

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	In Utero
wydał	Cryo
w Polsce	Cenega Poland
http	zorro.cryogame.com
cena	79 zł
wymaga	PII 400 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 16 MB
za	nawet zagorzały fan Zorro nie dopatrzy się żadnych zalet tej gry
przeciw	problemy ze sterowaniem postacią, wadliwie działająca kamera, mało punktów zapisu gry
multi	brak
ocena	★☆☆☆☆



Wygrywamy pojedynki, powtarzając wyświetlaną na ekranie sekwencję klawiszy. Rozwiązanie prosto z konsolowych gier tanecznych



Michał Nowakowski

POWRÓT PODRYWACZA • ...I PRZYWOŁYWACZA

Larry 7

Mokre wakacje



Bajerant Larry dryfuje od towaru do towaru. Jego poliestrowy gajerek, sztuczna biżuteria i teksty na podryw jeszcze nigdy nie były tak tanie



Rozbierane kości to życiowa pasja Marioli. Larry podziwia wypukły charakter i zaokrąglony intelekt przeciwniczki

Skłamałbym pisząc, że LARRY 7 to najlepsza część przygód łysiejącego podrywacza. Daleko tej grze do najzabawniejszych i najtrudniejszych części serii o Larrym, ale i tak można ją uczciwie polecić każdemu fanowi przygodówek.

Nasz przyjaciel Larry Laffer ponownie rusza na poszukiwanie gorących kociaków. Tym razem trafia na pokład luksusowego liniowca. Całkiem przypadkiem znalazło się tam mnóstwo lasek, a ponadto ogłoszono konkurs, w którym nagrodą jest noc z ponętną kapitan Kasią. Larry rzecz jasna podejmuje to wyzwanie, pakując się przy okazji w najdziwniejsze sytuacje i zaliczając bliskie spotkania trzeciego stopnia z chętnymi ślicznotkami.

LARRY 7 to klasyczna gra przygodowa point and click. Z obsługą poradziłby sobie więc nawet posiadacz najmniejszego mózgu na osiedlowej siłowni. Problemy miałby dopiero z zagadkami, które stoją na wysokim poziomie, choć prawdziwi spece od przygodówek pewnie się z tym nie zgodzą. Dla nich LARRY 7 nie stanowi wielkiego wyzwania. Posiadacze najlepszych szarych komórek (nie, nie chodzi o Nokię) kończą grę w kilka godzin.

Spolszczenie LARRY'EGO 7 jest fenomenalne, twierdzę wręcz, że gra w polskiej wersji jest zabawniejsza od angielskiej. Tłumacze spisali się znakomicie, a udźwiękowienie to absolutna rewelacja. Do nagrań zatrudniono Jerzego Stuhra oraz Kasię Figurę. Tej drugiej słuchamy krótko, za to głos pana Stuhra towarzyszy nam przez całą grę, gdyż wcielił się on w Larry'ego.

Gra ma swoje lata i to widać – prosta grafika w rozdzielczości 640 na 480 już nieco razi. Ale mimo to LARRY 7 jest wciąż znakomitą przygodówką, którą zachwycają się miłośnicy gatunku i żałosne świntuchy ekscytujące się widokiem półnagich pikselowatych dziewczyn. Czyli normalni faceci jak ja.

PRZYGODOWA

zrobił	Sierra Entertainment
wydał	Vivendi Universal
w Polsce	CD Projekt
cena	26,99 zł
wymaga	486 DX/2 66 MHz, 12 MB RAM, Windows 95/98
ocena	



Summoner

Opowieść o władcy demonów

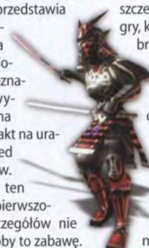


Miasto Lenele to jeden z pierwszych etapów przygody Josepha. Tu poznajemy przyjaciół, którzy się do nas przyłączają

Do gier RPG formatu SUMMONERA zawsze warto wrócić. Szczególnie gdy nowa cena nie przekracza wartości biletu do kina, a grywalność niewiele straciła

Moje pierwsza randka z SUMMONEREM zaczęła się jak najgorzej. Strasznie irytowała dziwnie ustawiająca się kamera, która wędrowała za plecy bohatera, kiedy jej się podobało, a nie wtedy, gdy tego chciałem, zaś prostota rozgrywki wskazywała, że mam do czynienia z przeciętną rąbaniną fantasy, jakich widziałem już przedtem dziesiątki. Do ustawienia widoku jakoś przywykłem, a gra po nudnawym początku wciągnęła mnie tak, że spędzałem z nią każdą wolną chwilę. Ukończenie SUMMONERA na dwa sposoby zajęło mi około 70 godzin. Czułem, że przeżyłem przygodę rodem z dobrej książki fantasy.

Przez dwa lata, które minęły od premiery, SUMMONER nie stracił nic ze swej grywalności i klimatu. Nadal największym jego atutem jest scenariusz, który przedstawia przemianę młodego Josepha od zera do bohatera. Stopniowo poznajemy przeznaczenie naszego wywoływacza, który ma standardowy kontrakt na uratowanie świata przed hordami demonów. Autorzy rozwinęli ten banalny temat w pierwszorzędną fabułę. Szczegółów nie podam, bo popsułoby to zabawę.



Gra ma jednak wady. Poza wspomnianym problemem z kamerą irytuje sztuczne wydłużanie rozgrywki zbyt licznymi pojedynkami. Jest to szczególnie widoczne pod koniec gry, kiedy autorom najwyraźniej zabrakło pomysłów na ciekawe zadania poboczne. Same walki są co prawda znakomite, głównie dzięki interesującym czarom, dziesiątkom przedmiotów magicznych i umiejętności Josepha wzywania demonów. Mimo to liczba pojedynków na finiszu przytłacza. Ten problem jest jednak drobiazgiem na tle ogólnie wysokiego poziomu gry.

Żaden fan RPG nie powinien przeoczyć SUMMONERA. Niestety grę w pełni docenią tylko osoby dobrze władające językiem angielskim.

RPG

zrobił	Volition
wydał	THQ
w Polsce	LEM
cena	19,90 zł
wymaga	PII 400 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 16 MB, Win 95/98/Me
ocena	



RAJD NIEZNISZCZALNYCH • W ŚWIECIE PO BOMBIE

Pro Rally 2001

Colin prawie dogoniony



Suche drogi Australii to piekło dla kierowców i ich pojazdów – temperatura w aucie dochodzi do 50 stopni, a układ chłodzenia często pada. Gracz ma lepiej – byle procek wytrzymał...

Niestraszne im czołówki z drzewami. Nie lękają się stumetrowych lotów w przepaść. Otrzepują się tylko i jadą dalej. Kierowcy w Pro Rally 2001 czynią cuda!

By zrobić symulator auta rajdowego, twórcy balansują na granicy między grywalnością i wiernością realiom. Pro Rally nie ma opcji pełnego realizmu, więc zdarzają się tu kuriozalne sytuacje, takie jak awaria skrzyni biegów po centralnym dzwonie w betonowy słup przy prędkości 200 km/h. O, przepraszam, pękają też szyby i gnie się maska. Model uszkodzeń zarżnięto na ołtarzu grywalności. Na szczęście zachowanie samochodu na różnych nawierzchniach oddano już nieźle. Co prawda wóz zestrojony na asfalt wydaje się gokartem, w którym zamiast McPhersonów Proflexa założono granitowe słupy, jednak w odpowiednich momentach wykazuje tendencje do nad- i podsterowności (z dużą przewagą tej drugiej).



W Pro Rally 2001 pokonujemy trasę rajdu w jednym z 12 krajów. Podczas zawodów zmieniają się warunki pogodowe i pora dnia. Ci, których nie interesuje walka o każdą sekundę z fabrycznymi kierowcami dosiadającymi topowych maszyn WRC, walczą z czasem w trybie Arcade. Auta zachowują się w nim znacznie mniej narowiście, więc o wiele łatwiej jest utrzymać tor jazdy. Dla początkujących rajdowców przewidziano tryb treningowy, w którym uczą się oni podstaw prowadzenia samochodu.

Ładna i sprawnie działająca grafika jest niewątpliwym atutem Pro Rally 2001. Cała reszta to typowa, solidnie wykonana robota inżynierów i programistów nie silących się na nowatorstwo. Uproszczony system ustawień samochodu, mających zresztą niewielki wpływ na jego zachowanie podczas jazdy, nie psuje dobrej zabawy. Dwadzieścia pięć złotych to bardzo dobra cena za Pro Rally. ■

ZRĘCZNOŚCIOWA

zrobił	Ubi Soft
wydał	Ubi Soft
w Polsce	LEM
cena	24,90 zł
wymaga	PII 266 MHz, 64 MB RAM, akceleratora 4 MB, Win 95/98/2000/Me
ocena	



Pierwsze kilka godzin jest męczące i zniechęca do dalszej zabawy. A później zaczyna się wspaniała przygoda



Fallout 2

Powrót do przyszłości

Kiedy poziom promieniowania spadł, ludzie zaczęli ponownie kolonizować powierzchnię planety. Wśród nich był potomek słynnego Przybysza z Krypty

Gdyby ktoś poprosił mnie o wybranie najlepszej gry RPG wszech czasów, stwierdziłbym, że to niemożliwe. Tyle nieprzespanych nocy, tyle magicznych tytułów. Wystarczyłoby jednak zapytać, który z erpegów najmocniej zapadł mi w pamięć, by usłyszeć oczywistą odpowiedź. Fallout!

Jego twórcy dokonali rzeczy niemożliwej: druga część opowieści o świecie wynurzającym się z piaskowego morza zagłady jest lepsza od wydawałoby się niezrównanego pierwowzoru. Miejsce akcji powiększyło się wielokrotnie, przybyło kilka miast, w tym ogromne San Francisco i zepsute New Reno. Zachodnie wybrzeże dawnego USA jest tak rozległe, że do dyspozycji graczy postawiono stary chevrolet zasilany ogniwami paliwowymi, dzięki któremu skracają się dalekie podróże.
Zachował się doskonały, nie spotykany nigdzie poza serią Fallout system tworzenia i rozwoju postaci oparty na cechach wrodzonych i nabytych oraz punktach umiejętności. Poprawił się interfejs, w którym mamy teraz niezwykle przydatny przycisk przesuwania postaci blokujących wejścia do pomieszczeń. Ale przede wszystkim Fallout 2 ma fabułę, której nie zapomnimy przez lata. Nasz bohater wzorem słynnego wybawcy bunkra numer 13 z pierwszego Fallouta wyrusza w świat, by uratować rodzinną wioskę przed klęską głodu. Z wieśniaka przeobraża się w światowca radzącego sobie w każdej sytuacji.
Jedynym felerem jest trudny i nudny początek gry. Walki na pięści lub za pomocą włóczni z mrówkami, szczurami i skorpionami wymagają od nowych graczy samozaparcia, by powstrzymać się od natychmiastowego skasowania gry. Wystarcza jednak zacisnąć zęby i odczekać kilka pierwszych godzin, by mieć do dyspozycji jeden z najlepszych arsenałów broni w historii gier, mnóstwo niebanalnych postaci i wciągającą fabułę. Do ceny na pudełku dopłacimy wiele nieprzespanych nocy, ale gra jest tego warta. Polska wersja Fallouta 2 to arcydzieło. ■

RPG

zrobił	Black Isle Studios
wydał	Interplay
w Polsce	CD Projekt
cena	19,90 zł
wymaga	P 90 MHz, 32 MB RAM, Win 95/98/2000/XP
ocena	

Dariusz J. Michalski

SZYBKO ROZWIJAMY GOSPODARKĘ, KORZYSTAJĄC Z DŁUGICH

Medieval Total War



Receptą na sukces jest osobiste zaangażowanie. Jak zwykle...

Armie gromadzące się na naszych granicach zwiastują rychły wybuch wojny. Przyjmujemy to z godnością jako zapowiedź szybkiego powiększenia terytorium królestwa. Przecież mamy nowoczesne wojska i pieniądze na werbunek najemników!

Są dwa typy początkujących graczy w MEDIEVAL: TOTAL WAR. Jedni przedkładają nade wszystko skalę strategiczną oraz kampanię z jej zabiegami dyplomatycznymi i zakulisowymi knowaniami, dla innych kwintesencją gry są wielkie bitwy, gdzie sztuka wykorzystania jednostek i opanowanie w chaosie walki decydują o zwycięstwie. Doświadczony gracz ma w małym palcu oba te elementy. Dla niego podbój Europy to fraszka nawet na najwyższym poziomie trudności. Ten zresztą nie różni się znacząco od pozostałych. Oddziały walczą nie gorzej, sztuczna inteligencja nie jest silniejsza, przeciwnicy nie są bardziej agresywni. Różnice widać w długookresowej zmianie nastrojów ludności przy wysokich podatkach, większej skłonności do buntów i mniejszej sumie pieniędzy, z którą ruszamy na podbój Europy. Są to przeszkody łatwe do pokonania, więc bez wahania podejmujemy wyzwanie.

Polityka wewnętrzna

Jej celem jest zapewnienie bezpieczeństwa, dzięki któremu systematycznie spływają podatki i szkolą się wojska, a my koncentrujemy się na wrogach zewnętrznych. By zapewnić spokój, zapobiegamy buntom, dbamy o terminowe dostawy następców tronu i usuwamy spośród nich egzemplarze z wadami.

Oznaką spokoju w prowincji jest poparcie mieszkańców powyżej 100 procent. Między 80 a 90 procent wybuch niezadowolenia jest prawdopodobny, a poniżej 80 niemal pewny. W każdej turze śledzimy wskaźnik zadowolenia w kraju. Nie ufamy jednak automatycznemu podglądowi klawiszem Shift. Pokazuje



ROZWAŻAŃ KOMPUTEROWYCH KRÓLÓW NAD KAŻDYM ATAKIEM

on stan prowincji z czasu, gdy ostatnio się jej dokładnie przyglądaliśmy. Klikamy więc na każdą część kraju. To męczące, gdy nasze państwo jest rozległe, ale gwarantuje wykrycie każdego ogniska niezadowolenia i skorygowanie polityki.



Zdobywanie punktów w kampanii polegającej na wykonywaniu wyznaczonych zadań to dopiero połowa sukcesu. Pełną wygraną gwarantuje tylko przeszkadzanie przeciwnikom w realizacji ich zadań

Zapobieganie buntom

Sposobów na zachowanie porządku mamy kilka. Pierwszy, siłowy, polega na wznoszeniu jak najpotężniejszych twierdz, które pokazują kmieciom, kto jest prawdziwym panem i władcą tej ziemi. Budowa solidnego zamku trwa długo i dużo kosztuje, więc początkowo naszym zbrojnym ramieniem są silne wojska. Na tyle liczne, by zdusić wszelkie objawy niezadowolenia ludności. Dla wzmocnienia efektu mianujemy na gubernatora dowódcę o wysokim współczynniku srogości (Dread). To od razu uspokaja kmieciów. Nawet gdy po paru latach mieszkańcy akceptują nasze panowanie i zyskuje ono duże poparcie, pozostawiamy w krainie 100-osobowy garnizon. Wybieramy do tego celu wieśniaków, gdyż ich utrzymanie niewiele kosztuje. Zapobiegają oni pojawieniu się bandytów atakujących regiony pozostawione na długo bez wojska.

Zmiana wysokości podatków to instrument bardziej elastyczny od wprowadzania armii i jej zabawek. Regulujemy je w zakresie od 30 (bardzo niskie) do 70 procent (bardzo wysokie). Ludność reaguje na te zmiany natychmiast, dlatego po zdobyciu nowej ziemi ustawiamy minimalne podatki. Skłania to miejscowych doraźnie do posłuszeństwa, a przy dłuższym okresie zjednuje ich sympatię. W prowincjach od dawna zasiedlonych, gdzie ludzie nas znają i są nam przychylni, trzymamy długo najwyższe podatki, na obrzeżach najniższe. Wysokość podatków zmieniamy rzadko, ale śmierć króla, ekskomunika czy klęska żywiołowa w prowincji to dobre powody, aby wziąć fiskusa na smycz na kilka tur.

Na najwyższym poziomie trudności trzymanie wysokich podatków przez długi czas wywołuje bunty. Dowódcy werbowani w takich prowincjach są mniej lojalni, a gubernator zostaje uznany za chciwego (Greedy), co dodatkowo obniża poparcie ludności. By uniknąć buntu, utrzymujemy je powyżej 120 procent.

Dlatego właśnie na najwyższym poziomie trudności zarządzamy podatkami samodzielnie. Komputer ustala najwyższe możliwe przy utrzymaniu poparcia powyżej 100 procent. Nie chroni nas to przed wybuchami niezadowolenia. Trzecim sposobem jest krzewienie wiary, co wpływa kojąco na poddanych. Jeśli mają inną wiarę niż panująca w naszym państwie, nawracamy ich, co zmniejsza chęć do powstania. Pierwszym sposobem jest pozostawienie licznej armii. Nawracanie trwa wtedy kilkadziesiąt lat, co nie ma żadnego znaczenia w prowincji granicznej. W niej i tak trzymamy liczny garnizon. Gdy kraina leży wewnątrz naszego terytorium, do ewangelizacji zatrudniamy biskupów i kardynałów, co znacznie szybciej daje rezultaty.



Wróg podbija nasze ziemie, ale jest za słaby i wybucha bunt. Powstańcy zdobywają dla nas teren, niestety utrzymanie tych wojsk rujnuje skarb

Budujemy także kościoły, klasztory i katedry zwiększające poziom zadowolenia wyznawców religii państwowej. Gdy poprzez działalność misyjną wychowujemy w prowincji wielu fanatyków religijnych (Zeal), zyskujemy większą szansę na bunt fanatyków, jeśli zostanie zajęta przez innowierców. Budowle religijne zwiększają także morale werbowanych oddziałów. Wadą są bunty fanatyków przeciw nam po obłożeniu króla ekskomuniką przez papieża.

Obrona przed agentami

Po naszym kraju kręcą się rozmaici agenci. Najbardziej niebezpieczni są zabójcy i inkwizytorzy polujący na najbardziej doświadczonych dowódców i rodzinę królewską. Nie dopuszczamy do skrytobójstw, budując forty graniczne (Border Fort). Wyłapują one zabójców i szpiegów przekraczających granice. Obowiązkowo stawiamy je we wszystkich prowincjach z portami, bo tamtędy najszybciej wrogowie dostają się do naszego kraju. Z czasem rozbudowujemy strażnice w pozostałych prowincjach, dzięki czemu agenci mają więcej przeszkód na swej drodze.

Króla trzymamy w centrum. Zapewniamy mu dodatkową ochronę, tworząc niewielką świtę złożoną z zabójcy (Assassin) i duchownego (Bishop, Cardinal). Pierwszy likwiduje nasłanych zabójców, którzy przedostali się przez granicę, omijając forty. Drugi zmniejsza ryzyko, że inkwizytor uzna naszego monarchę za heretyka i spali go na stosie. Podobny zestaw wprowadzamy we wszystkich zdobytych ziemiach, chroniąc życie generałów.

Jeden zabójca to niezbędne minimum. W rzeczywistości potrzebujemy ich dwóch albo nawet trzech w każdej prowincji. Nie tylko bowiem udaremniamy knowania wrogów, ale także aktywnie ich zwalczamy. Celem zabójcy jest każdy inkwizytor i kapłan przechodzący przez nasze ziemie. Zabijamy również posłów. Jeśli jednak cel opuszcza nasze terytorium, przerywamy misję. Inaczej nasz człowiek wpada w pułapkę podobną do przygotowanej przez nas.

WERBUNEK ODDZIAŁÓW PROWADZIMY TAM, GDZIE WYSTĘPUJE



Doświadczony zabójca ma ponad 60 procent szans nawet na likwidację wrogiego króla. Szanse adepta nie są większe niż 10 procent

Likwidujemy przeciwników na naszym terytorium. Ma to tę zaletę, że prawdopodobieństwo wykonania misji i zdobycia doświadczenia jest wyjątkowo duże. W ten sposób szkolimy zabójców, którzy potem będą bezszelestnie dziurawili najznamienitsze osoby za granicą. Pożyteczni są także szpiedzy. Wysyłamy ich, by tropili zdrajców pośród naszych generałów.

Następstwo tronu

Nasz król musi mieć dziedzica i to najlepiej niejednego. Bezpotomna śmierć oznacza koniec gry. Dbamy więc o dynastię przez znalezienie królowi i jego następcom żon w jak najmłodszym wieku. Najlepiej zaraz po osiągnięciu dojrzałości. Dlatego wysyłamy posłańców w świat, by proponowali małżeństwa wszystkim napotkanym pannom. Pamiętamy, że zawarcie związku oznacza także zawarcie sojuszu.

Mając kilku następców, wybieramy co najmniej dwóch z najlepszymi cechami, a resztę eliminujemy. Najprostszym sposobem jest wysłanie ich w bój, którego nie mają szans przeżyć. Dla pewności dowodzimy wtedy sami. Nie stawiamy ich jednak na czele większej armii, bo ta, załamana stratą dowódcy, podaje tyły i tracimy niepotrzebnie wiele wojska.

Jeśli następca tronu nie znajduje obiektu uczuć przed śmiercią swego ojca, zaraz po koronacji żeni się z arystokratką i bierze się za płodzenie dzieci. Królowie w grze żyją długo w porównaniu z historyczną rzeczywistością, wiek 70 lat jest często spotykany. Jednak gdy poprzedni król panuje za długo, małżeństwo jego następcy zostaje późno zawarte. A wtedy zawisa nad nami groźba śmierci monarchy, nim kolejny następca tronu zdąża stać się dorosły.

Brak dorosłego następcy powoduje wybuch wojny domowej. Najbardziej ambitny dowódca staje na czele rebelii i nasze państwo zostaje podzielone na dwie części. Niezależnie od tego, czy stajemy po stronie lojalistów czy rebeliantów, bratobójczy konflikt cofa nasz kraj w rozwoju o dziesiątki lat.

Polityka zagraniczna

Przeciwnicy są dużo mniej agresywni niż w Shogunie, gdzie każda okazja do napadu i zajęcia ziem była wykorzystywana. W MEDIEVALU państwa konsekwentnie dążądo swoich celów, rzadko kusząc się na doraźne korzyści.

Naszą politykę realizują emisariusze, biskupi, kardynałowie, szpiedzy, inkwizytorzy, zabójcy i córki króla. Mają zapewniać pokój z sąsiadami, których akurat nie atakujemy, poznawać plany wrogów, usuwać najlepszych wrogich dowódców i werbować żony dla króla i jego synów. Każda z tych jednostek widzi podstawowe cechy dowódców i skład armii znajdujących się w odwiedzanych prowincjach, ale jedynie wykwalifikowani szpiedzy zdobywają pikantne szczegóły.

Dyplomacja i zwiad

Podstawową jednostką są posłowie (Emissaries). Ich zadania to nawiązywanie sojuszy, podpisywanie

UCIEKAJĄCE KURCZAKI, CZYLI ZALETY I WADY WOJNY PODJAZDOWEJ

Ataki pozorowane nie dają pełnej gwarancji sukcesu, ale dzięki nim często udaje nam się zyskać akurat tyle czasu, aby wyjść z opresji

Na czele oddziałów, które ruszają do bitwy z zamiarem ucieczki, stawiamy marnych dowódców – szkoda kompromitować dobrych

Jeśli mamy do wyboru uderzenie całą siłą na jedną prowincję albo wydzielenie części sił do pozorowanego ataku na inną, wybieramy pierwszy sposób. Często jednak w pobliżu prowincji, w której będziemy walczyć, mamy wojska, które nie mogą wziąć bezpośredniego udziału w walce ze względu na zbyt dużą odległość. Stosujemy wtedy taktykę „zamachnij się i uciekaj". Nie jest ona w 100 procentach pewna, ale ułatwia nam osiągnięcie przewagi na właściwym polu bitwy. Wygląda to tak: wjeżdżamy do prowincji przylegającej do atakowanej. Widząc to, przeciwnik nie przerzuca z niej wojsk na pole właściwej bitwy. Gdy dochodzi do starcia, po prostu wycofujemy wojska prowadzące działania pozorowane.

Taktykę tę stosujemy również w obronie. Ma wtedy na celu opóźnienie spodziewanego natarcia przeciwnika, na przykład odkrytego przez szpiegów, i doczekanie nadejścia posiłków. Przykładem jest sytuacja pokazana na ilustracji. W Grecji stacjonuje ponad 1100 wojowników Egipcjan, którzy toczą ze mną wojnę. Do Konstantynopola ściągnęło kolejne 1100 wojowników. Przeciwnik zamierza uderzyć w następnej turze na Bułgarię, gdzie stoi 1500 moich żołnierzy. Szanse na zwycięstwo mam nikłe, bo egipskie oddziały to jazda mameluków, Beduini na wielbłądach i piechota Ghazi. Jednak na Litwie okrętuje się krucjata francuska, która zmierza na ziemie należące do Egipcjan. Za rok armia krzyżowców wyląduje na tyłach wroga.



Aby jakoś doczekać jej nadejścia, wysyłam statkiem 20 rycerzy z Prus do Grecji. Wysiadają, pokazują wrogowi palec środkowy, po czym spiesznie wsiadają na statek i wracają, skąd przypłynęli. Przez jedną turę blokują działania armii liczniejszej ponad 50 razy! W następnej turze francuska krucjata dociera do ziem Egipcjan. To odciąga ich siły główne i daje mi czas na wzmocnienie obrony Bułgarii.

Skuteczny bywa też atak uprzedzający. Przeciwnik zbiera armię i w następnej turze chce zaatakować naszą prowincję, której bronią dwa razy mniejsze siły. Atakujemy nimi. Często nie rusza się on z miejsca, dążąc do rozstrzygającej bitwy i uciekamy bez walki. Mamy armię w całości, prowincję pod kontrolą i turę na podciągnięcie posiłków. Jeśli mimo ataku uprzedzającego wróg decyduje się na zajęcie naszej prowincji, zostawia część sił na ziemiach, które atakujemy. Pojawia się wtedy szansa na wygraną i przyjmujemy bitwę. Wadą tej taktyki są ujemne cechy przypisywane dowódcom pozorantów: Eager to Retreat, Hesitant (-1 lojalności, -2 morale), Indecisive (-2 lojalności, -4 morale), a nawet Vecillator i Retreats Very Often (-3 lojalności, -6 morale). Do takich akcji wysyłamy dowódców wojsk najemnych lub takich, którym nie powierzamy dowodzenia w prawdziwych bitwach. Nie dajemy im także zarządzać prowincjami.



RUDA ŻELAZA. W INNYCH PROWINCJACH ZARABIAMY

CECHY NABYTE

W trakcie gry dowódcy oraz królowie nabywają cechy, które wpływają na ich zdolności dowódcze i administracyjne

Plusy i minusy

Zalety i wady króla wpływają na wszystkie prowincje. Dlatego po intronizacji we wszystkich krainach dużo budujemy, zarabiając na przydomek Builder (+10 do zadowolenia we wszystkich prowincjach) i kolejne jego rozwinięcia. Władca, który często ulepsza rolnictwo zyskuje cechę Steward (+10 do zadowolenia, +10 procent wpływów z produkcji rolnej). Zachowanie na wojnie też kształtuje charakter. Na przykład wódz szybko uciekający z pola bitwy staje się Good Runnerem (-3 do morale).

zawieszeń broni i szukanie panien na wydaniu. Wszystkie te cele realizujemy, trzymając wysłanników w pobliżu obcych monarchów, dlatego rozmieszczamy po jednym w stolicach obcych państw.

Zawarcie sojuszu nie obliguje nas do aktywnego wystąpienia u boku sojusznika, gdy ktoś chce go zniszczyć. Nie możemy jednak mieć sojuszników walczących ze sobą.

Nie przywiązujemy się do swoich sojuszników. Co prawda rzadko się zdarza, by na nas uderzali, ale alianse są nietrwałe. Skomplikowana nić powiązań między państwami sprawia, że czasem zaatakowanie nic nie znaczącego kraju na peryferiach powoduje zerwanie sojuszy z państwami, na których nam zależy. Dochodzi do absurdalnych sytuacji. Gdy jako Polska występujemy przeciw Cesarstwu Rzymskiemu w obronie bitych przez nie Węgier, z którymi łączy nas sojusz... Węgry zrywają sojusz z nami!

Wysłannikami są także córki króla. Aktywnie poszukujemy mężów, wyprawiając królewny w podróże po całej Europie. Wychodzą one za monarchów i następców tronu pozostających w stanie bezżennym. Żonaci królowie traktują je jak zwykłych posłańców. Córki są aktywne tylko do 35. roku życia. Po osiągnięciu tego wieku stają się starymi pannami, idą do klasztoru i znikają z mapy. By nie marnować zasobów ludzkich, tuż przed osiągnięciem wieku klasztornego wydajemy je za własnych generałów. Zwiększamy w ten sposób lojalność najbardziej wartościowych dowódców.

Szpiedzy inwigilują sławnych dowódców i wyjawiają ich sekrety, gdy je znajdują. Kompromituje to wodzów w oczach żołnierzy. Używamy także szpiegów do podsłuchiwania tajnych planów na dworach władców. Przy odrobinie szczęścia poznajemy w ten sposób termin ataku na nasz kraj. Nie wszystkie informacje się sprawdzają, ale w każdej jest ziarno prawdy.

Za granicę wysyłamy też biskupów i kardynałów. Pełnią tam funkcję emisariuszy, ale przede wszystkim pracują nad zmianą wyznania w prowincjach, które zamierzamy zaatakować. Inaczej po wkroczeniu do nich mamy do czynienia z rzeszą fanatyków religijnych. To zmusza nas do pozostawienia przez dłuższy czas silnej armii celem tłumienia buntów. Powstrzymuje to marsz naszych wojsk w głąb terytorium wroga i daje mu czas na reorganizację i wzmocnienie armii.

Trzech biskupów bez trudu nawraca na katolicyzm prowincję, w której stacjonuje tysięczna armia wroga. Dopiero armia 3000 ludzi niweluje działanie tych kapłanów.



Jeśli bierzemy za żonę królewnę, mamy prawo zgłaszać **pretensje do tronu jej ojca**, gdy ten umiera, nie doczekawszy męskiego potomka



Na śluby w średniowieczu decydowano się na podstawie retuszowanych podobizn. Nie zwracamy uwagi na urodę kandydatki – ma być z królewskiego rodu i jak najwcześniej rozpocząć produkcję następców tronu

Zabójstwa

Wrogów pozbywamy się po cichu rękami zabójców albo inkwizytorów. Pierwszy sposób jest bardziej niebezpieczny dla wykonawcy, bowiem na zabójcę polują wrogie forty graniczne i miejscowi zabójcy nastawieni na przeciwdziałanie skrytobójstwom. Zaletą zabójców jest to, że atakują dowolnego generała, władcę, posła i kapłana. Głównym celem jest król wrogiego państwa. Zabijając go zaraz po koronacji, mamy szansę doprowadzić do natychmiastowego rozpadu państwa. Jeśli ma już następców, oni też są celem zabójców.

Na zagraniczne misje wysyłamy ludzi przeszkolonych w kraju najpierw w kontrwywiadzie, a później w aktywnej likwidacji przemierzających kraj obcokrajowców. Złapanie naszego człowieka od razu negatywnie nastawia do nas państwo, któremu chcemy zaszkodzić. Na najwyższym poziomie trudności oznacza to odmowę zawierania umów międzypaństwowych i zawierania małżeństw. Ta druga restrykcja jest szczególnie niebezpieczna dla trwania dynastii, jeśli stosują ją przeciw nam państwa katolickie – muzułmańscy władcy i tak nie mają panien na wydaniu.

Inkwizytorzy nie kryją się po kątach, mordując tysiące ludzi. Trzymamy ich z dala od własnych ziem. Pozostawieni tam bezczynnie na własną rękę szukają heretyków, zabijając miejscową ludność. Wyznaczamy ich do likwidacji dowódców katolickich, bowiem nie działają oni u innowierców. Akcją inkwizytora nic nie ryzykujemy, bowiem niepowodzenie misji kończy się jedynie przeprosinami za kłopot i wzrostem religijności wodza poddanego badaniu. Jednak nawet kilkunastoprocentowa szansa na wykrycie herezji wystarcza, by inkwizytor miał spore widoki na sukces. Dzieje się tak dlatego, że prócz współczynnika religijności wodzowie miewają skrywane skłonności, za które idzie się na stos.

Gospodarka

Dźwignią gospodarki są zamki. Budujemy coraz potężniejsze, aby wspiąć się na kolejne szczeble rozwoju. Jednak nie wszystkie ziemie rozwijamy równomiernie, bo w ten sposób szybko bankrutujemy.

WŁADZA PAPIESKA

Ortodoksami i muzułmanami gra się łatwiej, bowiem nie mają nad sobą absolutnej władzy religijnej

Pieczeń rzymska raz!

Król chrześcijański podlega papieżowi. Biskup Rzymu nie ma wielkiej armii, ale za to niespożytą żywotność (pokonany wraca co kilkanaście lat) i prawdziwy bicz Boży – ekskomunikę. Utrzymujemy z nim jak najlepsze stosunki, choć grając Polską, nie liczymy na uwielbienie z jego strony.
Większą miłością papież obdarza bowiem narody organizujące krucjaty. Za walkę z innowiercami dostają one pieniądze, nawet gdy czasowo nie ślą wypraw.
Muzułmanie i ortodoksi nie mają scentralizowanej władzy kościelnej i bezkarnie walczą między sobą.

W PROWINCJACH NIE SZKOLĄCYCH WOJSK ROZBUDOWUJEMY

SELEKCJA KADR

Wraz z rozwojem kraju i wzrostem poparcia na podbitych terenach w miejsce brutali przychodzą ekonomiści

Źli zarządcy żyją krócej

Początkowo mamy niewielu dowódców. Stanowiska margrabiów, książąt i królów czekają, więc mianujemy każdego, kto się pojawia. Robimy tylko wyjątek dla całkowitych głąbów, którzy mają wszystkie cechy na poziomie zero.

Z czasem prowincje nastawione na gospodarkę przekazujemy we władanie specjalistów od zarządzania z gospodarnością (Acumen) na poziomie cztery, a nowo podbite ziemie – w ręce brutali z równie dużą srogością (Dread). Uważamy przy tym na dodatkowe cechy dowódców, bowiem znacząco modyfikują one te podstawowe.

Pozbywamy się wcześniej mianowanego oficjela na kilka sposobów. Pierwszym jest powiadomienie przez posła, żeby czuł się odwołany. Oficjel czuje się obrażony i bardziej skory do buntu, szczególnie przy dużej srogości. Ta droga nie jest zatem najlepsza.

Kolejnym sposobem jest rozwiązanie oddziału lub wysłanie go na misję samobójczą do barbarzyńców. Dowodzimy osobiście, by mieć pewność, że zginął. Nie szkoda nam, gdy oddział ma niepełny skład i tworzą go słabi żołnierze. Jednak pozbywanie się w ten sposób doświadczonego rycerstwa nie wchodzi w grę.

Wtedy sięgamy po inkwizytorów lub zabójców. Pozbywamy się człowieka na zawsze, a przy okazji szkolimy agentów.



Sztormy zatapiają naszą flotę. Aby zmniejszyć wynikłe z tego straty, cały czas trzymamy statek w zapasie i przywracamy szlak w jedną rundę

Podstawą równowagi w gospodarce jest zbilansowanie dochodów i wydatków – pod tym względem nic się nie zmieniło od czasów średniowiecznych. Racjonalizujemy wydatki, stosując podział funkcjonalny prowincji. Tam, gdzie występuje żelazo, lokujemy produkcję oddziałów wojskowych. Jeśli nie mamy tych złóż, wybieramy początkowo jedną lub dwie krainy, gdzie rozbudowujemy struktury służące wojsku. Pozostałe mają wąską specjalizację, na przykład zarabiają pieniądze albo szkolą typ wojska otrzymujący w danej prowincji premię doświadczenia.

Podstawą dochodów są podatki od produkcji rolnej oraz importu i eksportu towarów. Najłatwiej regulować podatki z roli, bowiem ich wielkość zmieniamy z tury na turę. Zwiększamy je, mianując gubernatorem generała, który jest dobrym gospodarzem. Za takiego uznajemy wodza z cechą Acumen na poziomie czwartym bez ujemnych modyfikatorów wynikających z jego cech nabytych. Podnosi on dochody z prowincji o kilkaset florenów bez wzrostu podatków.

Dochody z rolnictwa są stosunkowo małe, ale stałe. Dlatego inwestujemy w rozwój uprawy, gdy tylko mamy wolne środki. Pomijamy jednak prowincje, gdzie ziemie są żyzne jak powierzchnia Marsa, a dochód nie przekracza 100 florenów. Przykładem są Norwegia, Finlandia i Cyrenajka. Inwestujemy tam dopiero wtedy, gdy złotymi florenami puszczamy kaczki. Równie pewnych, choć zdecydowanie mniejszych dochodów dostarcza eksploatacja kopalin. Zarabiamy, dopóki wróg albo klęska żywiołowa nie niszczą naszych kopalń.

Handel morski jest podstawą dochodów każdego państwa pretendującego do pozycji mocarstwa. Podstawą, dodajmy, kruchą. W naszych nadbrzeżnych prowincjach budujemy faktorie handlowe i porty, umieszczamy statki na wszystkich wodach, przy których znajdują się porty i mamy rzekę pieniądzy. Przy rozwiniętej sieci handlowej i zamku na poziomie trzecim Litwa wpłacała do skarbca co roku 2212 florenów, z czego 1582 pochodziły z handlu. Reszta pochodziła z maksymalnie rozwiniętego rolnictwa. Na Bliskim Wschodzie są prowincje mające jeszcze atrakcyjniejsze towary.



Rzeka staje się strumykiem, gdy wybucha wojna. Jeden rozpadający się statek wroga staje na początku naszego szlaku, całkowicie go blokując! Pozostają nam wtedy dochody z roli, kopalń i... grabieży.

Zajęcie prowincji wroga oznacza jej złupienie, ale to tylko wstęp do interesów robionych na wojnie. Jeśli chcemy zatrzymać ziemię, pozostawiamy ją w stanie nienaruszonym. Jeśli jednak uważamy, że nie zdołamy jej utrzymać, sprzedajemy wszystkie budynki za 50 procent ich wartości. Przy rozwiniętych miastach do skarbca wpadają spore sumki!

Duże kwoty po stronie przychodów zapisujemy też z okupów wpłacanych przez wielmożów. Generał niewielkiego państwa schwytany podczas bitwy wart jest zaledwie kilkaset florenów. Wyższych sum wróg nie płaci, więc mamy pełne lochy złapanych wodzów. Jednak już włoscy dożowie wyceniają swoją wolność na 15 000 florenów. To rok doskonałych zysków budżetu państwa!

Wpływy do skarbca uszczuplane są o 50 procent przez sporadyczne plagi i klęski żywiołowe. O ile na najwyższym poziomie rozwoju budujemy akademię medyczną, która zmniejsza skutki epidemii, o tyle na klęski nie mamy wpływu.

Wojna

W Medievalu ataki następują zazwyczaj w dwóch wypadkach: przeciwnik dojrzał do ataku lub jest w rozpaczliwej sytuacji. Pierwszy wypadek jest znacznie gorszy, bo wróg zdążył przygotować i skoncentrować siły. Nie zawsze uderza w najsłabszy punkt, ale zawsze tam, gdzie ma szanse powodzenia. Nawet mając duże i silne państwo, ponosimy spore straty, nim organizujemy obronę. Jeśli w ogóle zdążamy ją zorganizować.

Rozpaczliwcy są mniej groźni, bo nie mają środków, by przygotować natarcie. Napadają przygraniczne ziemie, bo ich kraj jest zagrożony przez innego wroga i czują potrzebę oddalenia się od niego. Oblegają nasz zamek, czasem go zdobywają. Owszem, niszczą nieco budynków, ale straty są mniejsze niż nakłady na ciągłe utrzymanie dużej armii.

Zdarza się, że komputer wywołuje wojnę z... lenistwa. Raz dżihad Almohadów zdążający do Normandii wszedł do Burgundii i wywołał ze mną wojnę, bo moja prowincja leżała w linii prostej na drodze wyprawy do Normandii. Oto nowa definicja prostactwa!

Rodzaje wojsk

Walczymy dwoma rodzajami wojsk: regularnymi i najemnikami. Powołanie wojsk regularnych w zamkach dużo kosztuje i trwa stosunkowo długo. Mają one zazwyczaj wysokie morale i na nich opieramy siłę armii tak w polu, jak i w garnizonach.

Nagły wybuch wojny wymaga natychmiastowego wzmocnienia armii. Wtedy sięgamy po najemników werbowanych w gospodach. Wśród nich znajdują się jednostki innowiercze i takie, których nie szkolimy



ZAMKI, BY STAWIAĆ LEPSZE BUDYNKI GOSPODARCZE



Obleganie jednym czy dwoma mangonelami dużych, silnie bronionych zamków nie ma sensu. Ich załogi zostają wybite, nim pociski przebijają mur

ze względu na zbyt niski poziom techniki naszych zamków. Najemnicy mają dwie wady: werbunek kosztuje niewiele, ale ich utrzymanie jest znacznie droższe od jednostek regularnych, a do tego zazwyczaj mają niskie morale. Dlatego tego typu oddziały posyłamy do bitew jako mięso armatnie. Trzymanie ich w garnizonach jest zbyt kosztowne. Po wygaśnięciu wojny rozwiązujemy je.

Krucjaty i dżihady gromadzą najlepsze dostępne jednostki. Powołujemy je w prowincjach o dużej liczbie fanatyków (Zeal), bo wtedy ich szeregi są szybko uzupełniane. Drogę do celu wytyczamy przez prowincje o dużej religijności, by zwiększyć liczbę wojsk. Wzmacniamy je też, włączając oddziały, ale nie możemy ich odłączyć przed osiągnięciem celu krucjaty i rozwiązaniem jej. Zbyt długi postój wyprawy lub przejście przez szereg prowincji innowierców sprawia, że uczestnicy dezerterują. Dlatego szybko zdążamy do celu wyprawy, choć może on niekiedy różnić się od tego zadeklarowanego papieżowi.
Krucjaty atakują dowolne ziemie ekskomunikowanych królów i innowierców. Dżihad powoływany jest tylko do odzyskania prowincji, które choć przez moment były muzułmańskie. Wysadzamy więc desant w Szkocji, opanowujemy ją na chwilę i mamy powód, by poprowadzić dżihad przez całą Europę.
Krucjaty przechodzące przez nasz kraj przepuszczamy. Tolerujemy rekrutowanie naszych wojsk i drobne zniszczenia, bo konfrontacja z krzyżowcami jest trudna.

Pułapki małych armii

Jeśli już atakujemy, dobieramy siły tak, by nie tylko pokonać przeciwnika, ale utrzymać prowincję w swoich rękach. Do tego potrzeba znacznie większych sił, które zależą od religii miejscowej ludności, długości panowania poprzedników i zadowolenia z ich rządów. Oczywiście wybieramy się także na wyprawy łupieżcze, podczas których demolujemy zagospodarowaną krainę, zarabiając na tym pieniądze. Zostawiamy jednak zamek i wycofujemy się dopiero pod groźbą ataku wroga. Inaczej przeciwnik może opóźnić swe wkroczenie do prowincji i jest czas na wybuch buntu nacjonalistycznego. Spustoszenia, jakie czyni taka armia na naszych ziemiach, nie są warte małego wypadu łupieżczego. W rzeczywistości wróg nie jest tak inteligentny, ale przydaje się to w grze wieloosobowej, gdzie zazwyczaj oponent myśli lepiej.
Sposób ten wykorzystywany jest także do tworzenia barbarzyńskich prowincji buforowych między naszym państwem a agresywnym mocarstwem. Wtedy wycofujemy się i czekamy na bunt barbarzyńców. Agresywne mocarstwo traci nieco żołnierzy, nim przebija się przez powstańców, a my kupujemy czas na organizację własnej armii. Jeśli mamy pecha, powstańcy idą jednak za ciosem i atakują nas.

Sami także prowokujemy w ten sposób bunty. Ogołacamy granicę z wojska, gdy przeciwnik trzyma tam niewielki oddział. Odpowiednio zdesperowany wróg wkracza i turę później pędzimy za nim na czele tysięcznej armii. Manewr ten ma wadę – przez pewien czas ponosimy ogromne koszty utrzymania powstańców. Szybko więc kończymy wojnę, co przy takiej sile jest proste. Mimo debetu nie bankrutujemy, ale poważny dług wymusza szybką redukcję armii i wstrzymuje na dłuższy czas rozwój państwa.

Walki chrześcijan

Wojna między krajami katolickimi podlega sporym ograniczeniom. Papież dość szybko po pierwszym ataku upomina napastnika, by przestał rozlewać krew chrześcijańską i odstąpił od atakowania braci w wierze w ciągu dwóch lat oraz nie atakował ofiary przez kolejne 10. Na szczęście ma na myśli zakończenie konfliktu, a nie wycofanie się na pozycje wyjściowe. Jest to czas dany nam na zdobycie zamków w prowincjach, do których wkroczyliśmy. Wojna z dużymi państwami, jak Cesarstwo Rzymskie, Francja czy Anglia, wymaga kilku podejść, podczas gdy Danię czy Polskę łykamy na jeden kęs. Wyjątkiem są królowie objęci ekskomuniką, których traktujemy jak innowierców. Jednak nie powstrzymuje to papieża przed zawieraniem przymierza z objętym klątwą krajem. Za jego pozwoleniem wysyłamy przeciw takim państwom krucjaty. Jednak tylko do czasu, gdy umiera papież lub ekskomunikowany monarcha. Wyklęty kraj wraca do łask, więc wstrzymujemy konie, by nie stać się kolejnym celem krucjaty.



Po obłożeniu ekskomuniką naszego króla buntują się prowincje o współczynniku fanatyzmu powyżej 50 procent. Jeśli wcześniej był on przykładnym chrześcijaninem, jest ich wiele i państwo rozpada się jak domek z kart. Sytuacja jest gorsza niż podczas wojny domowej.

Podbite narody

Państwa, które zostały zmiecione z mapy, co jakiś czas pojawiają się i próbują przejąć swoje dawne terytoria. Radzimy sobie



Złapany władca nie płaci nam okupu, o ile zdobywamy jego ostatnią ziemię. Kończy swój żywot, a my przygotowujemy się na powrót następców

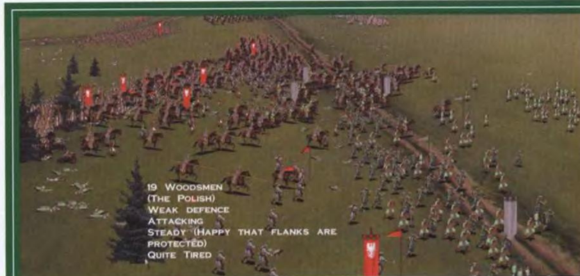
JEDNO Z CENTRÓW KSZTAŁCENIA SZPIEGÓW I KAPŁANÓW

WYBUCHOWA NATURA

Dbamy o zadowolenie ludności. Im wyższy poziom trudności gry, tym poważniejsze szkody czynią buntownicy

Surowy dowódca pomaga

Bunty ludności wybuchają z powodu wysokich podatków, różnicy między religią wyznawaną a państwową, skutkiem przywiązania do państwa, które wcześniej kontrolowało prowincję lub braku wojska w krainie. Siła rebeliantów zależy od stopnia niezadowolenia w krainie, ale ich wojska liczą czasem nawet do 2000 ludzi.
Powód buntu wpływa na skład wojsk buntowniczych. Bunty chłopskie prowadzą wieśniacy, na których ćwiczymy kolejne warianty bitwy pod Kircholmem w wersji bez jazdy – półtora tysiąca bez trudu pokonujemy dwoma lub trzema setkami włóczników. Bunty religijne składają się w części z chłopstwa, a w części z fanatyków o wysokim morale i zdolnościach bojowych. Najtrudniejszym przeciwnikiem są powstania lojalistów tęskniących za powrotem do poprzedniego państwa zajmującego ich terytorium. Są wyposażeni w najnowsze zdobycze techniki, więc zwykle opuszczamy ich ziemie na dłużej. Takie bunty zdarzają się także wśród barbarzyńców nie mających własnych państw.
W trakcie buntu zostaje zniszczona część budynków w mieście. Agresywność zwycięskich buntowników zależy od siły ich armii. Liczna armia stara się po pewnym czasie zająć kilka przylegających prowincji. Wystarcza nam czasu, by ją rozbić. Mała czeka z pokorą, aż zbierzemy wojska i ją zlikwidujemy.



Ciężka jazda doskonale sprawdza się w łamaniu pozycji wroga. Lekka jazda nie ma szans przełamać linii ciężkozbrojnej piechoty, ale dzięki szybkości łatwo obchodzi przeciwnika i rusza za nim w pościg

z nimi na dwa sposoby. Pierwszym, siłowym, jest trzymanie dużych garnizonów w okolicach, gdzie rezydował kiedyś przegnany władca. Wydajemy wtedy spore pieniądze na utrzymanie wojska, ale także zagospodarowujemy ziemię, na której ono stoi i ciągniemy z tego dochody. Skala problemu nie jest wielka, gdy dotyczy na przykład Duńczyków, którzy zajmują na początku pojedynczą prowincję i odradzają się najdalej dwie lub trzy krainy dalej. Jednak już Cesarstwo Rzymskie, zajmujące na początku 13 krain wymaga obstawienia wszystkich trzynastu, by zapobiec rebelii.

Nie znamy jednak czasu ani miejsca, gdzie pojawi się zalążek państwa. Raz Francuzi powstali w Finlandii, bo kiedyś francuska krucjata przejściowo opanowała tę prowincję, a na ich ojczystych terenach stały silne armie.
Rozwiązanie polityczne zakłada pacyfikowanie przeciwników bez likwidowania ich. Ograniczamy ich terytoria do jednej prowincji, którą szachujemy jedną armią. Choć wrogowie istnieją, angażujemy mniejsze siły do ich kontroli. Najeżdżają na przygraniczne ziemie, ale rzadko udaje się im coś zniszczyć. Trzymamy ich w takim zoo, aż rozprawiamy się z poważnymi przeciwnikami.

Bitwy

Bitwy rozgrywamy automatycznie, tylko gdy mamy dużo pieniędzy, wojska i... nie lubimy rozgrywać bitew. Komputer słabo nas wyręcza, bierze pod uwagę tylko liczebność i siłę jednostek. Pomija ukształtowanie terenu i nasz geniusz taktyczny. Najlepiej widać to w starciach trzech armii. W automatycznym rozstrzygnięciu zawsze przegrywamy. Dowodząc samodzielnie, wycofujemy swe wojska w bezpieczne miejsce i patrzymy, jak pozostałe dwie armie się wycinają. Atakujemy zwycięzcę i łatwo wygrywamy. Starcie armii liczącej 1200 ludzi przeciwko wojskom Złotej Ordy i Egipcjan (w sumie 3600 osób) skończyło się zwycięstwem przy stratach zaledwie 200 żołnierzy.

Podobnie wykorzystujemy wojska sojuszników walczące u naszego boku. Wspieramy je, by nie upadły, i uczestniczymy w pościgu za rozbitym nieprzyjacielem. Sprzymierzeńcom pozostawiamy przełamanie pozycji wroga.
Gdy oblegamy zamki, najlepiej jest zamorzyć obrońców głodem, zwłaszcza kiedy obrona jest liczna. Nie ponosimy wtedy żadnych strat. O dziwo szybciej zdobywamy zamek, gdy w oblężeniu biorą udział machiny oblężnicze.
Sposób ten zawodzi, gdy walczymy z krajem katolickim (groźby papieża) lub nadciąga odsiecz. Równie bezkrwawym rozwiązaniem jest otwarcie bram przez szpiega, ale to zadanie dla doświadczonego specjalisty. Szturm oznacza spore straty. Dobre wyniki osiąga komputer, bo często kończy się na minimalnych stratach.
Gdy naszą prowincję atakuje silniejszy wróg, wycofujemy do zamku wojska tylko wtedy, gdy udzielamy im wsparcia w następnych kilku turach. Jeśli nie mamy w pobliżu wojsk, narażamy się na szturm twierdzy i szybką utratę oddziałów.



Zastosowania jednostek

Zwycięstwo zależy od koordynacji działań na polu bitwy, właściwego przydziału zadań oddziałom oraz doświadczenia i morale dowódcy. Dowodząc, mamy dwa cele: złamać szyk przeciwnika i zabić jego dowódcę. To miłe, że realizacja jednego z nich znacznie ułatwia nam osiągnięcie drugiego.

W armii powinniśmy mieć oddziały wszystkich typów. Ich zadania nie zmieniły się w stosunku do Shoguna. Bitwy rozpoczynają jednostki strzelające, które zmiękczają linie wroga. Zaraz za nimi



Atak pocztem dowódcy bywa ryzykowny. Strata wodza zmniejsza morale żołnierzy. W tej sytuacji najechanie wroga niczym nie grozi. Zaskoczony od tyłu rzuca się do ucieczki

Legenda mapy

Jeszcze nigdy planowanie podboju Europy w ubikacji nie było prostsze! Na naszej mapie umieściliśmy jedynie początkowy dochód z podatków każdej prowincji i regionalne jednostki, by nie utracić największego jej atutu – czytelności. Na granicach zaznaczyliśmy także przeprawy przez rzeki. Utrudniają one atak, dlatego są tak istotne przy podejmowaniu decyzji. Pozostałe elementy ważne w planowaniu strategii zwycięstwa – początkowe nastroje w prowincji, surowce, towary i religie – zestawiliśmy w tabelce obok.
Jednostki wymienione w legendzie mapy stanowią tylko niewielki procent dostępnych w grze. Szczegółowy opis wszystkich umieścimy na naszym CD za miesiąc wraz z zestawem bitew, w tym bitwą pod Grunwaldem udostępnioną przez serwis Gry-Online.pl


Desert Archers – krótki łuk i 28 strzał to ich główna broń. Niskie morale i kiepskie wyniki w walce wręcz sprawiają, że pustynni łucznicy są dobrymi biegaczami


Gallowglasses to opancerzona piechota walcząca toporami, doskonała do szturmowania pozycji wroga. Mają wysokie współczynniki walki wręcz i duże premie do szarży


Genoese Sailors wyposażeni w krótki łuk są doskonałymi strzelcami, których wykorzystujemy do obrony zamków, urządzania zasadzek i ostrzału włóczników


Highlander Clansmen doskonale atakują, a ich werbunek mało kosztuje, ale są tragicznie słabi w obronie. Pozwalają się wynająć tylko władcom katolickim i prawosławnym


Kerns ciskają oszczepami, ale w walce na miecze są kiepscy. A w obronie już całkiem beznadziejni, więc lepiej nimi atakować. Zalety – niskie koszta werbunku i utrzymania


Swiss Halberdiers mają dobry atak, dobrą obronę i wysokie morale, zaś ich specjalnością jest obrona pozycji. Otrzymują premię do ataku na jazdę


Swiss Pikemen walczą w głębokiej formacji i są jedną z najlepszych jednostek do obrony przed jazdą. Dają się werbować monarchom wszystkich religii


Woodsmen – tania, słaba w obronie piechota walcząca toporami przebijającymi pancerze. Niskie morale stawia ich tylko nieco wyżej od zwykłego chłopstwa


Mosty dwukierunkowe oznaczają przeprawę rzeczną, na którą natrafiamy, przekraczając granicę prowincji w dowolną stronę. Czyli tak jak być powinno


Mosty jednokierunkowe – trudno w to uwierzyć, ale niektóre rzeki stają nam na drodze, tylko gdy przekraczamy granicę prowincji w jedną stronę. Strzałka pokazuje, w którą


Armenian Heavy Cavalry – ciężkozbrojna, powolna jazda werbowana przez władców państw muzułmańskich. Znakomicie szarżuje i jest odporna na ostrzał łuczników i kuszników


Bedouin Camel Warriors – bardzo powolna jazda muzułmańska dobrze sprawdzająca się w walkach przeciw konnicy – budzi strach w wierzchowcach. Ci żołnierze są odporni na ostrzał


Berber Camels – tania i powolna jazda werbowana przez Almohadów. Straszy konie. Walczy przede wszystkim na dystans, bowiem jest słaba wręcz i ma niewielką premię do szarży


Lithuanian Cavalry – średnia jazda dostępna w późniejszych okresach gry. Niezbyt silna w walce wręcz, ale dzięki premii za szarżę sprawdza się w walce z piechotą


Polish Retainers – podstawowa jazda polska w początkowej fazie gry. Dość silnie atakuje i ma sporą premię za szarżę. Po spieszeniu staje się oddziałem Feudal Sergeants


Saharan Cavalry – jazda odporna na ostrzał, dobra do zastawiania zasadzek. Po spieszeniu staje się Murabitin Infantry. Werbują ją jedynie Almohadowie i Egipcjanie


Spanish Jinettes – ci tani kawalerzyści hiszpańscy wyposażeni są w oszczep i miecz. Używamy ich w walce na dystans, bowiem słabo walczą wręcz i mają niewielką premię za szarżę


Steppe Cavalry – lekka jazda, słaba i o niskim morale. Wykorzystujemy ją do ataku, choć brak jakichkolwiek zalet poza szybkością skłania do korzystania z niej przy zastawianiu zasadzek


Turcopoles – słaba jazda muzułmańska walcząca na dystans i bardzo kiepska w walce wręcz. Niskie morale sprawia, że rekrutowani spośrod niej generałowie są tchórzliwi


Dochody – podajemy początkowe wpływy z podatków w prowincjach ustalone przy najwyższych ich stawkach. Wpływy te zmieniają się po rozpoczęciu handlu i wybraniu zarządcy


Medieval – mapa Europy
norway
55
sweden
236
denmark
188
scotland
122
ireland
130
northumbria
149
mercia
175
wales
152
wessex
228
north atlantic
north sea
atlantic ocean
english channel
bay of biscay
flanders
435
normandy
266
brittany
175
champagne
177
lorraine
228
franconia
204
saxony
149
104
brandenburg
185
208
bavaria
swabia
174
195
181
austria
175
anjou
204
292
aquitaine
259
burgundy
201
78
tyrol
139
venice
279
milan
252
toulouse
252
genoa
205
provence
266
tuscany
the papal states
234
142
rome
260
naples
169
corsica
61
sardinia
78
sicily
350
croatia
leon
418
navarre
191
aragon
318
castile
480
valencia
354
portugal
201
292
cordoba
granada
260
western mediterranean
morocco
165
algeria
195
tunisia
195
sahara
58
TOP SECRET
Total War Software© The Creative Assembly™ Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Total War, Medieval: Total War i logo Total War są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi The Creative Assembly™ Limited w Wielkiej Brytanii i/lub pozostałych krajach.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydane i rozpowszechniane przez Activision, Inc.
Activision® jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision, Inc.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.



finland
88
novgorod
332
livonia
188
smolensk
240
muscovy
230
lithuania
214
130
prussia
ryazan
140
volga-bulgaria
201
chernigov
205
122
pereyaslavl
poland
325
volhynia
149
228
khazar
kiev
262
moldavia
110
hungary
374
carpathia
234
wallachia
181
crimea
155
black sea
serbia
230
bulgaria
195
448
greece
292
constantinople
126
georgia
trebizond
188
armenia
250
rum
399
185
lesser armenia
edessa
256
nicaea
272
anatolia
246
antioch
380
aegean sea
ionian sea
syria
252
cyprus
116
sea of crete
malta
185
185
crete
rhodes
122
eastern mediterranean
382
tripoli
341
arabia
palestine
55
422
egypt
sinai
58

Opis prowincji

ŚCIŚLE TAJNA DEKLARACJA MAJĄTKOWA DLA URZĘDÓW SKARBOWYCH ŚREDNIOWIECZNEJ EUROPY SPORZĄDZONA

Prowincja	Surowce	Towary	Premie jednostek	Religia
Algeria	Au			islam
Anatolia			Turcoman Foot Soldiers	prawosławie
Anjou		jedwab, len		katolicyzm
Antioch		jedw., przypr., kam. szl.	Turcopoles	islam
Aquitaine	NaCl	wino		katolicyzm
Arabia				islam
Aragon	Fe		Gungalleys	katolicyzm
Armenia			Armenian Heavy Cav.	islam
Austria	Cu			katolicyzm
Bavaria	NaCl			katolicyzm
Bohemia	Ag, Fe	len		katolicyzm
Brandenburg	NaCl	len, ziarno	Teutonic Foot Soldiers	katolicyzm
Brittany		len		katolicyzm
Bulgaria		ziarno	Bulgarian Brigands	prawosławie
Burgundy		wino		katolicyzm
Carpathia	Ag, Cu, Fe			katolicyzm
Castile	Fe		Inquisitors	katolicyzm
Champagne		jedwab		katolicyzm
Chernigov		ziarno		pogaństwo
Constantinople		jedwab, perły, ziarno	Kataphractoi	prawosławie
Cordoba		jedwab, skóry		islam
Corsica	NaCl			katolicyzm
Crete				prawosławie
Crimea		ziarno		pogaństwo
Croatia	Ag, Cu			katolicyzm
Cyprus				prawosławie
Cyrenacia'			Saharan Cavalry	islam
Denmark		masło, ryby	Longboats	katolicyzm
Edessa		jedw., przypr., kam. szl.	Ottoman Sipahi	islam
Egypt		bawełna, kość słon.	Mamluk Cavalry	islam
Finland		skóry		pogaństwo
Flanders		wełna, jedwab, ziarno		katolicyzm
Franconia	Fe			katolicyzm
Friesland		wełna		katolicyzm
Genoa		jedwab	Genoese Sailors	katolicyzm
Georgia			Janissary Archers	prawosławie
Granada	Ag		Almohad Urban Militia	islam
Greece		jedwab		prawosławie
Hungary	Cu, Fe			katolicyzm
Ile de France		ziarno	Chivalric Foot Knights	katolicyzm
Ireland		wełna	Gallowglasses	katolicyzm
Khazar		wosk, miód, skóry		pogaństwo
Kiev		len, ziarno		pogaństwo
Leon	Fe	wełna	Knights of Santiago	katolicyzm
Lesser Armenia			Ghulam Cavalry	prawosławie
Lithuania		drewno, masło, skóry	Woodsmen	pogaństwo
Livonia		drewno, masło		prawosławie
Lorraine		ceramika, len		katolicyzm
Malta			Knights Hospitaller	katolicyzm

Prowincja	Surowce	Towary	Premie jednostek	Religia
Mercia		wełna	Billmen	katolicyzm
Milan		jedwab		katolicyzm
Moldavia		ziarno		prawosławie
Morocco	Au		Berber Camels	islam
Muscovy		futra		pogaństwo
Naples		jedwab, oliwa		katolicyzm
Navarre	Fe			katolicyzm
Nicaea			Pronoiai Allagion	prawosławie
Normandy		ziarno		katolicyzm
Northumbria	Cu	solone ryby, wełna		katolicyzm
Norway		drewno, solone ryby	Vikings	katolicyzm
Novgorod		futra, drewno		prawosławie
Palestine			Templar Knights	islam
Pereyaslavl				pogaństwo
Poland		drewno, ziarno		katolicyzm
Pomerania	NaCl	len, ziarno		pogaństwo
Portugal	NaCl	wosk, oliwa	Caravels	katolicyzm
Provence			Peasants	katolicyzm
Prussia		wosk	Teutonic Knights	pogaństwo
Rhodes			Hospitaller Ft Knights	prawosławie
Rome				katolicyzm
Rum			Ottoman Infantry	prawosławie
Ryazan		skóry		pogaństwo
Sardinia	Ag, NaCl			katolicyzm
Saxony	NaCl	ziarno	Gothic Knights	katolicyzm
Scotland			Highlander Clansmen	katolicyzm
Serbia	Au			prawosławie
Sicily		jedwab, cukier, ziarno		katolicyzm
Silesia		drewno		katolicyzm
Sinai			Mamluk Horse Archers	islam
Smolensk		drewno		pogaństwo
Swabia	NaCl	wino		katolicyzm
Sweden	Cu, Fe	drewno, sol. ryby, futra		katolicyzm
Switzerland			Swiss Pikemen	katolicyzm
Syria		kamienie szlachetne	Nizaris	islam
The Papal States				katolicyzm
Toulouse	NaCl	jedwab	Chivalric Knights	katolicyzm
Trebizond			Trebizond Archers	prawosławie
Tripoli		bawełna, cukier	Turcoman Horse	islam
Tunisia	Au		Dhows	islam
Tuscany	Fe	wełna	Urban Militia	katolicyzm
Tyrolia			Pikemen	katolicyzm
Valencia		jedwab		katolicyzm
Venice		szkło, wełna, jedwab	Galleys	katolicyzm
Volga-Bulgaria		futra		pogaństwo
Volhynia		drewno		pogaństwo
Wales	Cu		Longbowmen	katolicyzm
Wallachia				prawosławie
Wessex		wełna	Cogs	katolicyzm

'Powinno być Cyrenaica. Niestety błąd powtarza się w grze

Prowincje:
poparcie ludności przy największych podatkach:
Leon – silne poparcie
Bulgaria – możliwy bunt
Naples – groźba buntu

Surowce:
Ag – srebro
Au – złoto
Cu – miedź
Fe – ruda żelaza
NaCl – sól

Premie jednostek:
wskazują rodzaj oddziału, który otrzymuje zwiększone doświadczenie, gdy zostanie wyprodukowany we wskazanej prowincji

Skróty nazw towarów:
jedw. – jedwab
przyp. – przyprawy
kość słon. – kość słoniowa
kam. szl. – kamienie szlachetne
sol. ryby – solone ryby

Skróty nazw jednostek:
Cav. (Cavalry) – kawaleria
Ft (Foot) – piechota



UMIESZCZAMY W NADMORSKIEJ PROWINCJI Z PORTEM

idzie piechota, która w razie ataku przeciwnika wysuwa się naprzód. Gdy dochodzi do starcia wręcz, strzelcy i artyleria przenoszą ogień dalej, by nie razić kolegów.

Większość piechurów lubi walczyć w głębokim szyku, ale nie przesadzamy z nim. Głębokość zależy od typu oddziału i waha się od trzech do pięciu linii.

Nieoceniona jest kawaleria. Ciężka jazda przełamuje linie przeciwnika. Lekka oskrzydla go i ściga, gdy uda się zmusić wroga do ucieczki. Większość ofiar bitew pada po walce, gdy uciekający wróg pokazuje plecy.

Nie wdajemy się jazdą w długotrwałe boje z piechotą. Po szarży odrywamy się od przeciwnika i po uporządkowaniu szyków ponawiamy ją. Szarżujemy z małej odległości, by konie nie zdechły ze zmęczenia przed dobiegnięciem do linii wroga, tym bardziej że zmęczone nie odrywają się od nieprzyjaciela i nie szarżują. Chodzą wtedy stępa i nie możemy zmusić ich do galopu. Wypoczęte rumaki nie mają kłopotu z ucieczką piechocie. Jeśli umykamy jeździe, stawiamy na drodze piechotę, która powstrzymuje pościg.

Poczet dowódcy składa się z najlepszych rycerzy, ale korzystamy z nich tylko w wyjątkowych wypadkach, na przykład gdy grozi nam przegranie bitwy, kiedy trzeba wesprzeć szarżą konnicy chwiejące się szyki, gdy gonimy rozproszonego wroga.

W polu i w lesie

Kiedy to my prowadzimy armię do ataku, nie wybieramy pozycji początkowych. Natomiast szykując się do obrony, dostosowujemy początkowy szyk zaproponowany przez komputer do ukształtowania terenu na przyszłym polu bitwy.

Przede wszystkim ustawiamy naszą jazdę tak, aby miała przed sobą otwartą przestrzeń i była w stanie łatwo oskrzydlić przeciwnika. Jeśli wróg schował się w lesie, wysyłamy jeden oddział lekkiej jazdy na zwiad pod linię drzew, aby rozpoznać jego pozycje. Jeżeli przeciwnik zajmuje pozycje na wzniesieniu będącym częścią łańcucha wzgórz, wspinamy się, obchodzimy jego pozycje, zmuszamy do zmiany frontu, a często także do zupełnego ustąpienia z zajmowanych stanowisk.

W obronie odsuwamy nasze linie od przeciwnika, zwłaszcza gdy podejrzewamy, że używa machin wojennych. Staramy się jednak nie przesadzić. Zbytnie zbliżenie pozycji obronnych do krawędzi mapy oznacza całkowitą klęskę w momencie przełamania naszych szyków. Oddziały pierzchające z pola bitwy przekraczają krawędź mapy, nim zdążamy przywołać je do porządku i zreorganizować.

Mając samą piechotę, kryjemy ją przed jazdą przeciwnika w lesie. Tam konnica traci wiele ze swej zdolności bojowej – nie szarżuje.

Nad rzeką

Obrona rzeki jest łatwa. Kontrujemy poczynania wroga i powstrzymujemy własne wojska przed wdarciem się na mosty. U ich wylotu zostawiamy nieco miejsca przeciwnikowi, a gdy się tam znajduje, korzystamy z przewagi liczebnej i oskrzydlenia, atakując go w kilka oddziałów. Strzelcy masakrują tymczasem kłębiącą się na moście ciżbę.

Atak jest dużo trudniejszy i bardziej krwawy. W prowincjach mających kilka przepraw przez rzekę zdarzają się mosty, które nie są w ogóle bronione. Wtedy przeprawiamy na drugi brzeg część wojsk, zazwyczaj konnicę, i koordynujemy natarcie z obu brzegów. Ważne jest przede wszystkim, by przeprawione oddziały nie zostały zmasakrowane przez przeciwnika, który zasłania się przed naszymi żołnierzami atakującymi przez most.

Gdy są dwa mosty, oba obstawione, przy pierwszym część sił markuje ataki, zazwyczaj naprzeciw głównych obrońców mostu. Do drugiego, słabiej bronionego, podciągamy jazdę, która szybko się przeprawia. Przy jednym moście mamy niewielkie możliwości manewru. Ostrzeliwujemy przeciwnika, atakujemy lekką jazdą i stosujemy pozorowane ucieczki, by wciągnąć adwersarza na most. Zmęczywszy go, ruszamy do szturmu.

Pod zamkiem

Ogień koncentrujemy na jednej części murów, by jak najszybciej przebić umocnienia. Nasze oddziały powinny osłaniać machiny oblężnicze przed wycieczkami z zamku, ale niech nie kręcą się bez potrzeby w pobliżu murów, by nie wchodzić pod ogień strzelców, balist czy armat obrońców.



Tłumienie buntów chłopskich to przedszkole dowodców. Trenujemy walki małych oddziałów przeciw znacznie liczniejszemu przeciwnikowi

Staramy się zrobić przynajmniej dwie dziury w każdym z pierścieni obrony. W ten sposób choć częściowo wykorzystujemy przewagę liczebną, którą zazwyczaj mamy nad obrońcami. Machiny oblężnicze po wykonaniu swego głównego zadania strzelają do obrońców, aż ci wybijają ich obsadę albo kończy nam się amunicja. Dopiero wtedy wkraczamy do akcji resztą wojsk. Tylko gdy z wałów strzelają armaty, bardziej nam się spieszy do szturmu.

Jeśli braknie nam amunicji, do ostatnich umocnień dostajemy się, rozbijając bramę rycerstwem.

Wczesne początki

Polacy

Wybór Polski to wybór ambitny. Mamy dwie prowincje, w tym jedną o niezłych dochodach. Obie są odcięte od morza, a na dodatek mamy dużych sąsiadów. Z zachodu Cesarstwo Rzymskie, od południa Królestwo Węgier, a od południowego zachodu wchodzimy w kontakt z Bizancjum. Do tego między 1230 a 1240 rokiem pojawia się w prowincji Khazar Złota Orda licząca do 5000 ludzi. Dlatego nie zajmujemy tej krainy, choć jest ona wygodna strategicznie i bogata. Nie chcemy znaleźć się od razu w stanie wojny z Ordą. Ostatnim utrudnieniem jest brak krucjat. Do zalet Polski należą szybkie uzyskanie lekkiej jazdy i duże tereny do zagospodarowania na wschodzie.

Pierwsze prowincje, jakie zajmujemy, to Pomorze, Mołdawia i Kijów, a następnie Prusy. Zazwyczaj nie zdążamy zająć Krymu, do którego wkracza Bizancjum. Na zachodzie zawieramy wszystkie możliwe alianse, by mieć wolną rękę na wschodzie. Jak najszybciej pokonujemy Nowogród, by w razie wojny Cesarstwa z Węgrami stanąć po stronie bratanków. Póki na zachodzie panuje pokój, opanowujemy Półwysep Skandynawski. Na południu zawieramy przymierze



NAJEMNICY TO MARNOTRAWSTWO W CZASIE POKOJU



Dzięki **zrobieniu dwóch wyłomów w murach** otaczamy obrońców zamku, nie pozwalając im na stworzenie jednej silnej linii obrony. W ten sposób w pełni wykorzystujemy przewagę liczebną, jaką zazwyczaj nad nimi mamy

z Turkami lub Egipcjanami, w zależności od tego, kto wygrał rywalizację w tym regionie. Potem nie czekamy już na atak Cesarstwa na kogokolwiek, tylko sami je atakujemy. Wchłonąwszy Cesarstwo i Węgrów, mamy do wyboru atak na południowym wschodzie lub na mocarstwo, które wyrosło na zachodzie (zazwyczaj to Almohadowie). Unikamy walki na dwa fronty.

Hiszpanie

Mamy dwie bogate prowincje, jednego sojusznika i jednego wroga – Almohadów. Szybko podbijamy Walencję, potem Nawarrę. Władcę Portugalii próbujemy przekupić, a z królem Aragonii zawiązujemy sojusz. Na północy mamy spokój, póki w wojnie Francji z Anglią nie ma wyraźnego zwycięzcy. Zawieramy sojusze z wszystkimi innymi władcami chrześcijańskimi. Koncentrujemy się na Almohadach. Po ich rozjechaniu mamy kilka bogatych prowincji na Półwyspie Iberyjskim. Stanowią solidną podstawę, by rozpocząć krucjaty na ziemie Egipcjan lub Turków, zależnie od tego, kto wygrał na wschodzie.



Utrzymujemy dobre stosunki z papieżem, który w zamian za prowadzenie ciągłych walk z niewiernymi odwdzięcza się wpłatami do naszego skarbca. Utrzymujemy też silną flotę niezbędną do przerzucania naszych wojsk pomiędzy zachodnimi a wschodnimi prowincjami państwa oraz do handlu.

Almohadowie

Wciśnięci w prawy dolny róg mapy Almohadowie mają znakomitą sytuację strategiczną. Na wschodzie graniczą z jedną prowincją, Egiptem, a na północy z Hiszpanami. Prowincje hiszpańskie są bogate pod względem rolniczym i handlowym, a północnoafrykańskie mają cenne kopaliny i premie do werbowanych tam oddziałów.

Zaczynamy od zajęcia Walencji. Następnie napadamy na Hiszpanię, osłaniając się przed atakiem Aragonii utrzymującej z nią sojusz. Po rozbiciu Aragonii i zajęciu Nawarry silnymi wojskami zajmujemy Szkocję, Irlandię i Skandynawię i wybieramy dalszy kierunek natarcia. Za Bliskim Wschodem przemawia potęga państwa, które zapanuje nad bogatymi prowincjami, dzięki czemu trudno je będzie pokonać. W dodatku granica z Francją i Anglią jest łatwa do obrony, a Europę trawią wewnętrzne walki. Jednak zajęcie Bliskiego Wschodu bez zajęcia terytorium Francji i Anglii powoduje, że od czasu do czasu stawiamy czoło krucjatom wysyłanym przez te państwa.

Egipcjanie

Z jednej strony mają bardzo dobrą pozycję strategiczną i bogate prowincje, z drugiej – ich prowincje są kompletnie nie zagospodarowane (z wyjątkiem Kairu), a jednostki stosunkowo słabe. Pierwszym celem jest imperium Turków. Zaczynamy, gdy tylko Turcy napadają na Bizancjum. Przeciwnik rozdziela swą silną armię, dzięki czemu nasze liczne, lecz słabe wojska oparte głównie na wieśniakach i najemnikach mają szansę na zwycięstwo. Po pokonaniu Turków i opanowaniu części ziem, które wydarli Bizancjum, rozbudowujemy imperium kupieckie. Wzmocniwszy się, uderzamy na Bizancjum, ponieważ na zachodzie nadal mamy spokój ze strony Almohadów. Do czasu pojawienia się Złotej Ordy nie zajmujemy Khazaru, chyba że stać nas na zostawienie tam kilku tysięcy dobrych żołnierzy. Następnie atakujemy Almohadów lub wjeżdżamy do Europy przez Węgry. Jeśli nie weszliśmy do niej przed najazdem Tatarów, podbijamy ziemie od wschodu, by utrzymać jak najkrótszy front.

Turcy

Mamy doskonałe jednostki, bogate prowincje i bardzo trudną pozycję początkową. Dla obu dość silnych sąsiadów jesteśmy głównym celem podboju, a nowe terytoria zdobywamy kosztem jednego z nich. Nie ufamy więc żadnym sojuszom, choć na początek zawieramy alians z Egipcjanami. Jako pierwsze budujemy karczmy, gdzie werbujemy najemników. Bez nich szybki atak jest niemożliwy. Gdy tylko werbujemy kilkuset najemników, uderzamy na Gruzję, Rum i Mniejszą Armenię. Przed końcem XI wieku zdobywamy Konstantynopol i natychmiast zawracamy większość wojsk na południe. Przy odrobinie szczęścia zdążamy przed atakiem Egipcjan. Po ich rozgromieniu wypieramy Bizancjum z Bałkanów, ale pozostawiamy mu jedną wysepkę na Morzu Śródziemnym otoczoną flotą, by zapobiec desantom na nasze ziemie. Mając duże wpływy z handlu, nie wahamy się zająć Khazaru, budujemy tam silną armię i przeganiamy Mongołów, gdy tylko się pojawiają.

Jako mocarstwo wybieramy dalszy cel ataku: nieużytki Almohadów w Afryce Północnej albo w części barbarzyńską Europę Wschodnią.

Anglicy

Początki są trudne, bowiem nasze państwo przecinają ziemie Francji, naturalnego wroga numer jeden. Do tego prowincje przynoszą stosunkowo niewiele dochodu. Zawieramy szybko sojusz z Francją. Na tym etapie wojna byłaby długa i wiązała się z wyniszczeniem obu krajów. Podpisujemy też sojusze z Hiszpanią, Aragonią, Cesarstwem Rzymskim i papieżem. Pozostali są mniej ważni, ale też im udzielamy duchowego wsparcia, gdy się zgłaszają. Budujemy oddziały w Akwitanii i szybko zajmujemy Nawarrę. To jedyna prowincja z rudą żelaza, do której mamy dostęp. Przekupujemy Walijczyków,



Niebroniony most to rarytas nie lada. Dlatego czym prędzej korzystamy z niego, by przejść na tyły wojsk nieprzyjaciela, zaatakować je i pogonić

a jeśli nie ulegają w chwilę po odmowie łapówki składamy im wizytę rozbudowaną armią. Za kolejny cel obieramy Szkocję. Po jej opanowaniu szybko rozwijamy handel i flotę. Od Hiszpanii po Bałtyk sprzedajemy wełnę, co przynosi spore profity. Niejako przy okazji opanowujemy Irlandię. Duńczycy zazwyczaj mają problem z zajęciem Szwecji, więc ich wyręczamy. Bywają nerwowi, więc trzymamy tam nieco wojska. Jeśli bardzo nam dokuczają, kończymy ich żywot i atakujemy Francję. W zależności od rozwoju sytuacji ruszamy z dwóch stron na Cesarstwo lub podbijamy Półwysep Iberyjski. Jeśli opanowali go Almohadowie, zatrzymujemy się w okolicach Kairu.



Łucznicy w deszczu są mniej żałośni tylko od zalanych arkebuzerów. Ich niewielka siła ognia maleje, więc spokojnie rozbijamy oddział konnicą

Duńczycy

Mamy tylko jedną prowincję, ale za to Dania nie ma śmiertelnych wrogów. Sąsiadujemy z Cesarstwem Rzymskim i dlatego szybko zawieramy z nim pokój, podobnie jak z Polską i papieżem. Przewagę na początku zawdzięczamy wikingom, którzy z łatwością biją chłopów i pikinierów. Atakujemy więc szybko, ponieważ wraz z nadejściem epoki zbrojnych (Men-at-Arms) i sierżantów czasy świetności wikingów dobiegają końca. Ze wsparciem króla atakujemy Szwecję. Odpuszczamy Norwegię, ponieważ wpływy z tej prowincji nie rekompensują strat. Budujemy porty i faktorie kupieckie w obu prowincjach oraz flotę. Po uzupełnieniu armii podbijamy Norwegię i Finlandię. Wyprawiamy biskupów na Łotwę, licząc na przejęcie prowincji przez przewrót religijny. Zawieramy sojusz z Anglią, wyruszamy do Szkocji, a następnie przejmujemy Irlandię. W wojnie francusko-angielskiej zawsze trzymamy stronę słabszego i powoli posuwamy się w głąb Anglii. Śledzimy sytuację na południu. Gdy Almohadowie za bardzo posuwają się na północ, gnębimy ich napadami łupieżczymi. Na wschodzie zajmujemy Litwę, a po wzmocnieniu się – także Nowogród. Jeśli Polska nie zajęła Prus, wyręczamy ją w tym dziele.

Bizantyjczycy

Łatwo podbijamy nimi Europę. Choć na początku mają zagospodarowaną tylko jedną prowincję, kłopoty z komunikacją i niewiele wojska, szybko czynimy ich militarną potęgą. Ułatwiają nam zadanie solidne jednostki i duże przychody z licznych prowincji. Godzimy się z szybką utratą Neapolu. Na północy są ziemie barbarzyńców, które traktujemy jako bufor między nami a Węgrami, Włochami i Sycylijczykami penetrującymi wybrzeża. Konfitury i zagrożenie mamy na południu. W pierwszej kolejności budujemy karczmy i najemnikami atakujemy Turków. Od razu po zakończeniu podboju najeżdżamy Egipcjan, którzy jeszcze nie zdążają rozwinąć handlu i zebrać armii. Zatrzymujemy się w Kairze i wracamy, by zdobyć to, czego inni nie zajęli jeszcze na północ od Konstantynopola. Jeśli zdobywamy Khazar, umacniamy go z myślą o najeździe Tatarów. Po zagarnięciu całego wschodu wchodzimy do Europy od wschodu i południa lub gromimy imperium Almohadów, dostając się na zachód przez Hiszpanię.

Francuzi

Mamy trudną pozycję wyjściową, wtłoczeni między Anglię a Cesarstwo Rzymskie. W dodatku mamy słabe i nieliczne oddziały oraz tylko jedną zagospodarowaną prowincję, w której szkolimy niewiele rodzajów jednostek. Szybkie pozbycie się Anglików daje nam nieco przestrzeni życiowej. Jako pierwsze budujemy karczmy, werbujemy najemników i zdobywamy kontynentalne prowincje Anglii. Nie zdążamy jednak wedrzeć się na wyspę, bo papież grozi klątwą. Dlatego przerywamy na chwilę natarcie na północ, by zająć Nawarrę. Odczekawszy 10 lat i rozwinąwszy gospodarkę, powracamy do Anglików i zajmujemy wyspę. Potem podbijamy Irlandię i Skandynawię. W tym miejscu stajemy przed wyborem, czy atakować Cesarstwo Rzymskie czy Almohadów. Wybieramy silniejsze państwo, aby nie urosło do rozmiarów, które uniemożliwiają jego pokonanie.

Niemcy

Duża liczba prowincji, silna, choć rozproszona armia i duże wpływy do kasy są atutami, gdy wybieramy Niemców. Niestety jesteśmy w środku mapy i z każdej strony grozi nam atak. Utrzymanie obrony na wszystkich granicach oznacza bankructwo. Na początku atakujemy Pomorze, jedyną prowincję należącą do barbarzyńców, która sąsiaduje z nami. Pominięcie Polski w drodze na wschód jest możliwe, ale niebezpieczne, dlatego podbijamy i ją. Czyścimy jeszcze północ z Duńczyków i południe z Węgrów, stając mocno na Bałkanach. Jesteśmy gotowi do podboju wschodu. Nie zapominamy jednak o zachodnich rubieżach. Francuzi zazwyczaj biją się z Anglikami. Jeśli jednak dochodzą z nimi do porozumienia, jedynym sensownym kierunkiem ekspansji są nasze ziemie. Gdy dochodzimy na wschodzie do Kijowa i Litwy, sprawdzamy, co się dzieje na zachodzie. W razie potrzeby pacyfikujemy Francję i dla spokoju Anglię. W przerwach, unikając ekskomuniki, prowadzimy bezpieczny podbój barbarzyńskiej Europy Wschodniej, walcząc o wpływy z islamem.

DROGA ARMIA WROGA

Na przekupywanie dowódców wroga stać kraje o rozwiniętej gospodarce. Ale znamy lepsze sposoby wydawania florenów

Werbunek wychodzi taniej

W wolnych chwilach posłowie przekupują generałów obcych państw. Wysokość łapówki zależy od lojalności dowódcy i doświadczenia posłańca. Zwykle suma jest tak wysoka, że lepiej pokonać wojsko w polu. Nawet silne finansowo państwo ma trudności ze znalezieniem 57 000 florenów, by skaptować tysiącosobowy oddział prowadzony przez generała z lojalnością na poziomie siedem. Sumę taką odkładalibyśmy przez 10 lat przy bardzo dużych wpływach. Za tak wielką kwotę rozbudowujemy kilka prowincji lub szkolimy niemal 5000 ciężkozbrojnych rycerzy! Ceny oddziałów mniej doświadczonych dowódców są niższe, na przykład 2500 florenów za oddział 300 piechurów z balistą prowadzony przez generała o lojalności trzy. Jednak korzystamy z tego sposobu zwiększania armii tylko w sytuacjach, gdy przekupni wojownicy mogą decydować o losach bitwy, na przykład dzięki osłabieniu wroga i wzmocnieniu naszej armii. Misję powierzamy posłańcom z dużym doświadczeniem. Nawet ogromna suma nie kusi bardzo lojalnego dowódcy, gdy propozycję składa mu żółtodziób.

Włosi

Militarnie jesteśmy tak mali, że prawie nas nie widać. Na szczęście nikt na nas nie nastaje. Od początku mamy flotę, której rozwój czyni z nas potęgę morską. Dość szybko zajmujemy Serbię z jej kopalniami złota. Jeśli są jeszcze wolne prowincje na Bałkanach, zajmujemy je. Rozwijamy handel i polujemy na wszelkie prowincje buntownicze. Przywracamy w nich ład i wprowadzamy nasze rządy. Podbijamy też Sycylię, na początku naszego głównego konkurenta w handlu. Podbój papiestwa jednoczy nasze ziemie, ale trzymamy tam silny garnizon, bo niezmordowany biskup Rzymu wraca co kilkanaście lat z regularnością komety. Mając sporą gotówkę, do doraźnych akcji zbrojnych zaciągamy najemników.

RZECZ PRECZ • UDANE ŁOWY • POLSKA PRZEDMURZYNEM AZJI

Za tipsy w numerze 10/2002 spadły na nas gromy. Za dużo grafiki, za wielka objętość – oto wasze zarzuty. Przychyliliśmy się do tych opinii i skróciliśmy dział o połowę. Zrezygnowaliśmy też z niektórych grafik ilustrujących działanie tipsów. Dajcie znać, jak podoba się teraz. Przypominamy jednocześnie, że wielką (i stale rosnącą) bazę tipsów znajdziecie na naszej płycie oraz na stronie internetowej **www.top-secret.pl**. Zapraszamy!

The Thing

Uwaga: Aby włączyć tipsy w tej grze, wymagane jest dodawanie i modyfikacja wpisów w Rejestrze. Grzebanie w Rejestrze jest ryzykowne, więc jeśli po wprowadzeniu zmian Windows nam się nie uruchamia, resetujemy komputer i podczas startu systemu naciskamy **F8**. Gdy pojawia się menu, wybieramy opcję **Tylko wiersz poleceń** i wpisujemy **scanreg /restore**. Uruchamia to program, w którym wybieramy kopię Rejestru z aktualną datą. To powinno rozwiązać problem.



1 Uruchamiamy Edytor Rejestru. Klikamy na **Start**, wybieramy **Uruchom** i wpisujemy **regedit**. Teraz w oknie po lewej stronie wchodzimy w **HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0.**

2 Wybieramy menu **Edycja**, stamtąd wybieramy **Nowy** i **Wartość ciągu**.

3 Wprowadzamy jeden z poniższych wpisów (uwaga na wielkość liter) i zatwierdzamy **Enterem**.

PlayerInvulnerable – nie kończy się nam zdrowie
NPCInvulnerable – nasi towarzysze są nieśmiertelni
FullWeaponEquip – mamy wszystkie dostępne bronie
DoInGameLoadSave – zapisujemy stan gry w dowolnej chwili. Zapisana gra będzie się nazywała **TestGameName**, a odczytamy ją tylko z głównego menu. Przy próbie wczytania jej z menu podręcznego gra wychodzi do pulpitu.

4 Klikamy prawym przyciskiem myszy na nowo stworzone wpisy i wybieramy **Modyfikuj**. W nowym oknie wpisujemy **1** i zatwierdzamy, klikając na **OK**. Zapisujemy plik Rejestru i wchodzimy do gry. Tipsy zaczynają działać dopiero po przejściu aktualnego poziomu.


Poręczna wyrzutnia rakiet powinna wchodzić w skład wyposażenia każdego komandosa

Aliens vs. Predator 2 Primal Hunt

Wpisanie każdego z poniższych kodów poprzedzamy i zatwierdzamy klawiszem **Enter**.

<cheat> mpschuckit – dostajemy wszystkie bronie i komplet amunicji do nich
<cheat> mpcanthurtme – włączenie nieśmiertelności. Ponowne wpisanie wyłącza ją
<cheat> mpsmithy – mamy pełną zbroję
<cheat> mpkohler – dostajemy pełny zapas amunicji
<cheat> mpbunker – lepsza wersja poprzedniego kodu: amunicja nigdy się nie kończy
<cheat> mpxfiles – wybór dowolnego poziomu gry
<cheat> mpbeamme – zaczynamy aktualny poziom od nowa. Przydaje się, gdy się gdzieś beznadziejnie zacinamy
<cheat> mpsixthsense – przechodzimy przez ściany i z zaskoczenia zabijamy Bogu ducha winne ksenomorfy
<cheat> mpicu – oglądamy naszego bohatera zza jego pleców. Łatwiej się odnaleźć w tłumie otaczających nas alienów
<cheat> mpmillertime – komandosi mają zniekształcony głos. Nie, nie mówią jak premier. Miller to takie cienkie piwo

Medieval Total War


Dzielna polska krucjata bez przeszkód dociera do Palestyny

Kody wpisujemy na głównej mapie kampanii. **Uwaga na kropki!**

.mefoundsomeau. – każda z władanych przez nas prowincji otrzymuje złoto
.mefoundsomeag. – każda z władanych przez nas prowincji otrzymuje srebro
.mefoundsomecu. – każda z władanych przez nas prowincji otrzymuje miedź
.viagra. – nie, to nie to, o czym myślisz. Wszystkie z władanych przez nas prowincji dostają żelazo
.matteosartori. – odsłania się cała mapa
.deadringer. – dostajemy miły prezent: milion florenów
.worksundays. – rośnie wydajność pracy: nasi poddani szybciej wznoszą wszystkie budynki
.badgerbunny. – odblokowujemy dostęp do wszystkich jednostek i budynków
.conan. – prowadzimy jednostki barbarzyńców. Trudne to, ale jakie zabawne!

Uruchamiamy grę z parametrem **-ian**. Od tej chwili działają następujące skróty klawiszowe:

A – komputer kieruje ruchami wszystkich graczy
G – odkrywa się cała mapa
I oraz **H** – włączamy i wyłączamy sztuczną inteligencję kierującą działaniami przeciwnika

Hitman 2: Silent Assassin

Otwieramy w windowsowym edytorze tekstu plik **hitman2. ini** i na samym końcu dopisujemy **EnableCheats 1**. Dzięki temu podczas gry zaczynają działać niżej podane kody. Wklepujemy je podczas gry, przy czym pamiętamy o tym, żeby wstukiwać je spokojnie, ale rytmicznie.

ioirulez – włączenie trybu nieśmiertelności
ioigives – dostajemy wszystkie przedmioty, karabiny i pełno amunicji do nich
ioihitleif – nasz łysy zabójca odzyskuje siły
ioislo – czas zaczyna biec wolniej, a my celujemy z dużo większą precyzją. Bullet time!



Numer 47 zebrał w klasztorze całkiem niezły arsenalik. Co na to ojciec prowadzący?!

Icewind Dale 2

Uruchamiamy program do konfiguracji gry i włączamy w nim opcję wyświetlania konsoli. Podczas gry naciskamy **Ctrl** i **Tab** – pojawia się okno, w którym wpisujemy jeden z poniższych kodów.

ctrlaltdelete:hans() – wybrani członkowie drużyny przenoszą się w miejsce wskazywane przez kursor
ctrlaltdelete:midas() – dostajemy 500 sztuk złota
ctrlaltdelete:addgold(x) – dostajemy x sztuk złota. Wszystkie sklepy stoją przed nami otworem!
ctrlaltdelete:explorearea() – odkrywamy całą mapę aktualnie odwiedzanego terenu
ctrlaltdelete:setcurrentxp(x) – ustalamy liczbę punktów doświadczenia wybranych członków drużyny na poziomie x
ctrlaltdelete:setchapter(x) – wybieramy rozdział, w którym chcemy się znaleźć, wpisując zamiast x numer rozdziału (0 to prolog, a rozdziałów w grze jest 6)
ctrlaltdelete:createitem('kod przedmiotu', x) – dostajemy **x** przedmiotów o podanym kodzie. Kody najciekawszych przedmiotów podajemy poniżej
ctrlaltdelete:enablecheatkeys() – włączamy skróty klawiszowe. Po wpisaniu tego kodu zaczynają działać następujące kombinacje klawiszy:

Ctrl + J – przeniesienie drużyny do miejsca wskazywanego kursorem, także na nierozpoznanej części mapy
Ctrl + Y – zabicie dowolnej wskazanej postaci, w tym także przyjaznej
Ctrl + K – zabicie wskazanego potwora albo wyrzucenie wskazanego bohatera z drużyny
Ctrl + R – pełne wyleczenie wskazanej postaci
Ctrl + U – wskazany bohater dostaje punkty doświadczenia
Ctrl + 1 – przełączanie pomiędzy kolejnymi poziomami zbroi
Ctrl + 1 – włączenie niebieskiej obwódki wokół ważnych miejsc
Ctrl + 6/7 – transformacja wybranej postaci w następną/poprzednią


Zatwierdzamy kody, dwukrotnie wciskając Enter. Jeśli coś mylimy, program wyzywa nas od cheaterów

Oznaczenia kodowe najciekawszych przedmiotów w Icewind Dale II

ZZR6HFWB	63HFCBMP	51HFHRVA	11HFSRNP
ZZJ6HFMM	62HFDGXF	51HFHRDA	11HFSLHE
ZZI6HFSC	61HFDGWS	51HFAXDF	11HFAXHO
63HFSCSS	60HFSLHA	50HFSRKS	11HFAXKS
63HFHRBI	52HFDGSH	50HFDGLT	11HFCBMK
63HFHBPB	51HFSFRH	50HFSLWB	11HFDGGH
63HFFLPF	51HFHXHB	12HFSFWS	11HFFLBC
63HFCBMP	51HFHXDB	11HFSTWS	11HFHRCR

Tajniki skrótów

Wiele trików wymaga dopisania parametrów do uruchamianego pliku z grą. Przedstawiamy krok po kroku, jak trwale zmodyfikować skrót. Wszystkich, którzy uważają, że takie objaśnienia obrażają ich inteligencję, prosimy o wyrozumiałość dla słabszych kolegów.

1. Znajdujemy ikonkę odpowiedzialną za uruchomienie danej gry i klikamy na nią prawym przyciskiem myszki.
2. Klikamy na Właściwości.
3. W oknie wyświetla się w cudzysłowie skrót do uruchamiającego grę pliku, na przykład: „C:\games\tetris\tetris. exe"
4. Wpisujemy za ostatnim znakiem cudzysłowu (po spacji) treść parametru i klikamy na OK.
5. Gra za każdym razem będzie się teraz uruchamiała z wpisanym parametrem.

Dragon Throne: Bitwa o Czerwone Klify

Naciskamy **Enter** i w oknie wpisujemy jeden z poniższych kodów.

{ineedfood} – dostajemy przydatny zapas jedzenia
{ineedmeat} – dostajemy pożywną porcję mięsa
{ineedrice} – dostajemy ryż
{ineediron} – dostajemy żelazo
{ineedwine} – dostajemy wino
{ineedopenfog} – wyłączamy mgłę wojny
{superman_ex} – nasze oddziały są nieśmiertelne
{ineedall} – mamy wszystkie przedmioty
{levelup} – poziom dla herosa


Zasadzka się nie udała, bo widzieliśmy ją od pięciu minut

Summoner

Ukryty film
Wybieramy opcję **Credits** i podczas wyświetlania napisów naciskamy klawisz **Escape**. Film jest naprawdę znakomity.

Rider
Gdy wracamy na główny kontynent i idziemy w kierunku **Lenele**, zawsze wpadamy na jeźdźca na czarnym koniu. Kupujemy trzy lub więcej zaklęć **Meteor** i **Inferno**. Jeździec pada po trzech Meteorach i jednym Inferno.

Beach Life

W polskiej wersji działa tylko jeden kod, ale za to ten najbardziej przydatny. Gdy wciskamy jednocześnie klawisze **Shift**, **Alt** i **4**, stan naszego konta wzrasta o 5000 dolarów.


Dzięki forsie z nieba budujemy najlepszy kurort na świecie

Pro Rally 2001

Wszystkie poniższe kody wpisujemy podczas wyścigu.

creditcard – mamy aż 280 sekund na naprawy w trybie mistrzowskim
2young2die – lepsze hamulce
sicilandv – komputer prowadzi nasz samochód, a my idziemy się przespać. Świetny kod, nie ma co
torpedonow – nasze auto lepiej przyspiesza
repairmepz – natychmiastowa naprawa samochodu

Kamil Ruszkowski

PIRACI KORZYSTAJĄ Z LEGALNYCH WITRYN

Niesforne iSONEWS i GCW

Prawa gracza są większe, niż nam wmawiają wydawcy

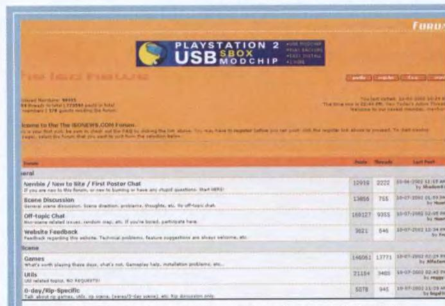
Zamiast sprawdzać daty premier na Gonegold.com, warto odwiedzić iSONEWS. Przecież samo czytanie pirackich stron nie czyni nikogo przestępcą

Istnieją w sieci dwa serwisy, których działalność jest najczystszej formy zachętą do uprawiania piractwa. Oba, jak nietrudno się domyślić, są niezwykle popularne, dzięki czemu zarabiają krocie, umieszczając na swych stronach płatne reklamy. Oba są solą w oku producentów nie tylko gier czy programów użytkowych, ale też filmów. Zaś najciekawsze jest to, że oba działają w majestacie prawa!

Strony ocierające się o tematykę piracką opierają się atakom producentów gier

Serwis iSONEWS zajmuje się wyłącznie informowaniem o wypuszczonych przez działające w sieci grupy pirackie releasach. To angielskie słowo oznacza grę, film lub aplikację, którą można ściągnąć z sieci bez płacenia choćby centa. Słowo ISO to w żargonie piratów obraz płyty CD zapisany w jednym z kilku formatów akceptowanych przez programy do wypalania płyt. Bezsilność organów ścigania wynika z faktu, że autorzy serwisu nigdy nie podają miejsc, z których można pirackie wersje pobierać. Informacje te są natychmiast usuwane z ich dużego forum dyskusyjnego wraz z użytkownikiem. Nie znajdziemy tam również kluczy rejestracyjnych ani cracków. Paradoksalnie ten piracki serwis jest bardzo dobrym źródłem wiadomości również o legalnie zakupionych grach. Użytkownicy piszący na forum często wiedzą bardzo dużo i potrafią zidentyfikować i rozwiązać nawet najdziwniejsze problemy sprzętowe i programowe. Brzmi to niewiarygodnie, ale wśród piratów jest wiele osób, które po pewnym czasie kupują oryginał ściągniętej gry. Taka forma testowania przed zakupem jest oczywiście bezprawna.

Game Copy World jest równie znienawidzony, choć prowadzi zupełnie inną działalność. Prawie wszystkie wydawane od kilku lat gry są zabezpieczone przed kopiowaniem. Efekt: skopiowana gra nie działa. Twórcy GCW twierdzą, że wykonywanie pojedynczej kopii zapasowej oprogramowania na własny użytek jest całkowicie legalne. Znajduje to potwierdzenie w prawodawstwie USA (i nie tylko). Aby skopiowany program działał, trzeba ściągnąć plik omijający zabezpieczenia, w czym pomocny jest wspomniany serwis WWW. Ale czy na pewno używanie ściągniętych z GCW plików jest legalne? Przecież prawie każda umowa licencyjna ma klauzulę zabraniającą dekompilowania, które jest konieczne do powstania cracków! Okazuje się, że w Polsce jak najbardziej (patrz ramka).



Forum iSONEWS zawiera mnóstwo przydatnych graczom informacji na temat najnowszych, choć nie zawsze legalnych gier

Zdarzają się czasem sytuacje zupełnie absurdalne. Morrowind, który wciąż czeka na polską premierę, ma olbrzymie wymagania sprzętowe. Sprawę pogarsza fakt, że system zabezpieczeń zjada kilka do kilkudziesięciu procent mocy procesora. Twórcy gry przymknęli oko na istnienie pliku zdejmującego zabezpieczenia i na oficjalnym forum gry nie kasowali postów informujących o sposobie jego zdobycia i zainstalowania! Nic dziwnego: niektórzy klienci po prostu nie mogli grać i zwracali grę do sklepów.

Co kilka miesięcy pojawiają się plotki o rewizji podpisanej przez Clintona ustawy internetowej mającej wykorzenić opisane wyżej praktyki. Do niczego jednak jeszcze nie doszło, a iSONEWS i GCW nadal robią swoją krecią robotę, ciesząc graczy i podnosząc ciśnienie autorom gier. Choć trudno w to uwierzyć, z plików ściągniętych z GCW korzystają nawet niektórzy polscy wydawcy gier, wysyłając pismom kopie swoich gier do recenzji. O tempora...



Game Copy World zaznacza, że korzystanie z plików omijających zabezpieczenia jest możliwe tylko gdy posiadamy oryginalną kopię gry

ZDANIEM PRAWNIKA

Sytuacja prawa w Polsce przypomina tę na Zachodzie. Specjalnie dla TS-u przedstawia ją prawnik Jakub Kudła

Co wolno, a czego nie

Polskie prawo autorskie zezwala na wykonanie kopii zapasowej kupionego legalnie programu. W celach edukacyjnych lub dla zapewnienia współpracy z innym programem można go też dekompilować i modyfikować. **Wszelkie postanowienia umowy licencyjnej zabraniające dekompilacji, sporządzania kopii zapasowej i analizowania programu są nieważne z mocy prawa.** Samo wytwarzanie przedmiotów służących usuwaniu zabezpieczeń przed nielegalnym używaniem programu komputerowego nie jest zabronione. Robienie cracków jest zatem dozwolone w myśl polskiego prawa. Można je również przechowywać na twardym dysku, posiadanie cracków nie jest w żaden sposób karalne. Sytuację tę można przyrównać do wytwarzania i posiadania ostrych rzeźnickich noży – nie jest zabronione ani ich produkowanie, ani trzymanie w domu. Dopóki korzystamy z cracka w celu uruchomienia legalnej wersji programu, jesteśmy w zgodzie z polskim prawem.

Kamil Ruszkowski

PRAWDZIWA HISTORIA OPÓŹNIONEGO STARTU NASZEGO

Horror show

Kiedy user śpi, webmaster pracuje w pocie czoła

Zaprojektowanie i stworzenie dużego serwisu WWW zajmuje miesiące. Kilka godzin przed premierą wszystko może trafić szlag. Tak jak nam 24 września



Twórcom serwisu WWW Top Secretu wystarcza kilka godzin snu co drugi dzień. W tle tablica z rozpiską pilnych rzeczy do zrobienia

Nie myślałem, że napiszę ten tekst. Więcej, bardzo nie chciałem go napisać. Liczyłem, że nie będę musiał. Jednak nie mam wyjścia. Chciałbym niniejszym przeprosić wszystkich, którzy nerwowo obgryzając paznokcie, tkwili przed monitorami, czekając na premierę topsekretnego serwisu WWW. Przyczyną kilkugodzinnej obsuwy były niespodziewane problemy.

Przewidując długie siedzenie w pracy, wstałem o dziewiątej. Na miejscu standard – Alex wymieniał złośliwości z Bananem, Zooltar ćwiczył capoeirę w korytarzu, Elektryczny z Cubim uśmiechali się do siebie porozumiewawczo, licząc że nikt nie zauważy świństw wyświetlanych na ich monitorach. Czas mijał, robiło się coraz luźniej. Kiedy po północy wyszedł Lobo, atmosfera wytężonej pracy wypełniała już całą redakcję. Powstawały kolejne wersje layoutów poszczególnych modułów strony, zaczynały znikać ostatnie duże buraki wyłapane w testach, baza danych pęczniała, wszystko grało.

Do czasu. Chwilę przed piątą rano instalowaliśmy na serwerze niezbędne uaktualnienie. Nieważne co to było, ważne, że po instalacji serwer WWW przestał się łączyć z bazą. Główny bazoadmin ruszył do szturmu pełen zapału, ufając w logikę rozwiązań opartych na windozie. Jednak z upływem czasu stawał się coraz mniejszy, bardziej skurczony i szary na twarzy. Napięcie potęgował uniksowy wizard Ponc, który został sobie z nami na nockę po prostu dla towarzystwa. Jak się wkrótce okazało, bez niego nie wygrzebalibyśmy się z tego dołu do środy. Widok padającego na pysk wynalazku Microsoftu wprawiał jego złośliwą POSIX-ową duszę w ekstazę. Nie zginął z naszej ręki tylko dlatego, że był potrzebny do wykonania arcytrudnej operacji. O niej za chwilę.

> **Na cztery godziny przed startem serwisu Windows okrutnie nas zawiódł. Dzięki, Bill**

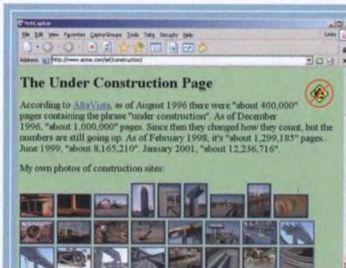
Ponad dwie godziny reanimacji MS Windows 2000 Advanced Servera zakończyły się niepowodzeniem. Przenieśliśmy całą bazę danych na inny serwer. To operacja wielokrotnie bardziej złożona niż zwykłe skopiowanie plików z dysku na dysk. Nie wchodząc w szczegóły – prawie się udało. Kilka minut później Poncki ustawił translację nieroutowalnego adresu maszyny na widziany z zewnątrz i... wróciliśmy do stanu z piątej rano. System wykrzaczał się co chwila ze względu na brak uprawnień, nieistniejące powiązania i tym podobne. Było po siódmej. Przerwa po 20 godzinach w pracy kończy się natychmiastowym zaśnięciem, więc konieczność ponownego dłubania w systemie powitaliśmy gromkim hurrra! i kolejnym toastem wzniesionym Red Bullem.

> **Procesory i kable sieciowe rozgrzały się do czerwoności. My też – z bezsilności**

Półtorej godziny na uruchomienie wszystkiego nie wystarczyło. Pojawiła się pierwsza obsuwa. Przestawiliśmy licznik na dziesiątą rano i zasuwaliśmy, jakby nam kto wetknął w buty podpalone laski dynamitu. Nadeszła godzina zero. Kiedy blisko tysiącowi osób wyzerował się licznik i już miała się załadować strona, procesor serwera WWW powiedział, że ma nas gdzieś. Powód? Wykres jego obciążenia powędrował w ułamku sekundy pionowo w górę i zamarł na wartości 100 procent. Serwis praktycznie nie działał, przygnieciony olbrzymią liczbą jednoczesnych zapytań. Kolejna obsuwa...

Forum początkowo działało, jednak olbrzymi ruch przekierowany ze strony głównej prawie je zgniótł. Baza danych rosła w postępie geometrycznym. Do tego pojawił się błąd powodujący zapisywanie użytkownikom pustych haseł. Zwalczyłem go po około godzinie. Musiałem jednak puścić z dymem około stu kont zarejestrowanych już użytkowników.

Bitwa trwała do piętnastej. Potykając się o własne buty, po 30 godzinach pracy non stop udałem się do domu. Wszystko już jako tako działało, na więcej nie było nas tego dnia stać. Cztery godziny snu musiały mi wystarczyć – po ósmej zaczynała się niewielka impreza z okazji startu pisma. Nie być na niej to grzech. Tylko dlaczego do cholery wszyscy byli tam wypoczęci i pełni energii? Ech, życie. ■



Strona w budowie to jedna z najpopularniejszych fraz w internecie. Istnieje nawet stowarzyszenie przeciwko stronom w budowie



Marek Bartosiewicz

JEŚLI PROCESOR NAZYWAMY MÓZGIEM KOMPUTERA,

Rezerwa mocy w sercu płyty głównej

Niedoceniany element peceta ma duży wpływ na wydajność

Potężny silnik plus łyse opony równa się poślizg. Szybki procesor w kiepskiej płycie daje równie marne efekty. A o klasie płyty głównej przesądza chipset

Od chipsetu płyty głównej, po polsku karykaturalnie zwanego logiką jądra (z angielskiego core logic) zależą właściwości całego komputera: począwszy od typu procesora, jaki daje się zamontować, przez rodzaje i rozmiar obsługiwanej pamięci, prędkość magistrali AGP i kontrolera dysku twardego, na liczbie portów USB i ich wersji skończywszy.

Przedstawiam tu chipsety pochodzące z laboratoriów trzech największych producentów: Intela, VIA i Silicon Integrated Systems (SiS). Rozwiązaniami innych firm, na przykład NVIDIA nForce 2 czy ALi MAGiK 2, zajmę się w jednym z przyszłych numerów.

VIA Technologies, firma zajmująca bardzo silną pozycję na rynku chipsetów do Athlona XP i Durona, ma jednak pewne kłopoty z chipsetami do Pentium 4. Kłopoty te nie są bynajmniej natury technicznej – powoduje je niewyjaśniony status prawny układów. Otóż VIA nie uzyskało od Intela licencji na chipsety do P4 (ma ją firma SiS) i sprzedaje je, nie bacząc na obiekcje potentata. Dlatego producenci płyt głównych pod Pentium 4, szczególnie ci najwięksi, traktują chipsety VIA z dużą dozą ostrożności. Niestety przekłada się to na niewielki wybór modeli dostępnych w sklepach.

Zupełnie inaczej wygląda sprawa na rynku chipsetów do Athlona XP i Durona – tu kości VIA pojawiają się często i do wielu różnych modeli płyt głównych. Jednak konkurencja ze strony firmy Silicon Integrated Systems staje się coraz poważniejsza.

Pod koniec roku 2003 pojawią się pamięci DDR-II i magistrala PCI Express

W ciągu ostatnich dwóch lat SiS odzyskał pozycję wśród czołowych producentów chipsetów. Dawniej kojarzony tylko z tanimi i niezbyt szybkimi konstrukcjami, dziś nierzadko sięga po wydajnościową palmę pierwszeństwa.



Dodatkowym atutem płyt głównych opartych na chipsetach SiS-a jest ich niska cena. Legendarna już płyta ECS K7S5A kosztuje od dłuższego czasu około 260 – 290 złotych, podczas gdy modele wykorzystujące chipset VIA KT333 są o co najmniej 100 złotych droższe. Jednak nie zawsze wybór SiS-a jest dobrym rozwiązaniem. Jej najlepsze modele płyt z wieloma dodatkami (takimi jak na przykład RAID czy też kontroler FireWire) mogą być, i zazwyczaj są droższe od konstrukcji dla oszczędnych opartych na kościach VIA lub Intela.

Wyścig platform Intela i AMD toczy się nie tylko na polu procesorów. Producenci chipsetów walczą, podnosząc prędkość obsługiwanej pamięci i szyny procesora. Jeśli chodzi o częstotliwość taktowania szyny procesora (tak zwany FSB – Front Side Bus), ręce inżynierów projektujących układy są skrępowane oficjalnymi specyfikacjami procesorów (obecnie jest to 400 i 533 MHz do Pentium 4 oraz 200, 266 i od niedawna 333 MHz do Athlona XP).

Pamięć DDR400 bywa niestabilna, zaś zysk na szybkości okazuje się znikomy

Nie oznacza to oczywiście rezygnacji ze wspierania nieoficjalnych częstotliwości. Na przykład dość stary chipset SiS 735 oficjalnie ograniczony do 266-megahercowej szyny Athlona w wielu płytach działa poprawnie z częstotliwością 333 MHz, a najnowsze produkty VIA do P4 świetnie radzą sobie nawet z prędkością 667 MHz. Oczywiście pod warunkiem, że mamy odpowiednio szybki procesor. Albo taki, który daje się tak wysoko podkręcić.

Dużo ciekawiej wygląda walka o prędkość kontrolera pamięci RAM. Obecnie niekwestionowanym standardem jest pamięć DDR266 i stosunkowo nowa DDR333.

Drogi RDRAM, swego czasu intensywnie lansowany przez Intela jako jedyny słuszny typ pamięci do Pentium 4, odchodzi powoli do lamusa – sam Intel zrezygnował z prac nad nowymi chipsetami obsługującymi RDRAM, kończąc ich linię na modelu i850E.

Z wielkiej trójcy, jaką tworzą Intel, VIA oraz SiS, ten pierwszy gigant ma najbardziej konserwatywne podejście do nowych pamięci. Wejście na rynek kości DDR333 długo pozostało przez Intela niezauważone: dopiero właśnie wprowadzone do sprzedaży chipsety i845PE i i845GE oficjalnie obsługują ten standard. VIA i SiS nieco dynamiczniej przedstawiają nowinki techniczne.

By wyprzedzić konkurentów, VIA i SiS opracowały chipsety współpracujące z nieistniejącym standardem pamięci DDR400 – po to tylko, by później szybko się z tego wycofać. Obie firmy poinformowały o rezygnacji ze sprzedaży nowych wersji chipsetów z oficjalną obsługą DDR400 (szczegóły w tabelkach), pozostając przy stabilniejszym DDR333.



TO CHIPSET PŁYTY GŁÓWNEJ STANOWI JEGO SERCE

Nieoficjalna obsługa DDR400 oznacza dla użytkownika brak wsparcia technicznego konfiguracji wykorzystującej tak szybkie układy. Innymi słowy, jeśli włożymy pamięć DDR400 do gniazda i ustawimy odpowiednią opcję w BIOS-ie, nie mamy po co dzwonić lub pisać do producenta, by poskarżyć się na niestabilność systemu – usłyszymy wtedy jedynie radę sugerującą powrót do DDR333.



Za czym wobec tego powinniśmy się rozejrzeć podczas nadchodzących miesięcy? Szukając komputera na przyszły rok, warto zainwestować w nowe rozwiązania techniczne, aby za kilka miesięcy mieć możliwość niezbyt kosztownego odmłodzenia peceta. Z nadchodzących nowości polecam więc kontroler Serial ATA 150 – w przyszłym roku dobrze go będzie mieć. Dotychczasowe „równoległe" ATA/133 nie zginie, bo jeszcze przez dłuższy czas na płytach głównych będą umieszczane obydwie odmiany interfejsu do dysków. Ponadto warto zwrócić uwagę na złącza AGP w wersji 3.0 zapewniające prędkość przesyłania danych na poziomie 2 GB/s (8x). Na razie nie zapewnia to zauważalnego wzrostu wydajności gier, ale praktycznie wszystkie nowe karty grafiki mają zostać przystosowane do trybu 8x.

Decydując się na płytę do Athlona XP, upewnijmy się, że modele procesorów z szyną 333 MHz będą poprawnie obsługiwane – choćby w sposób nieoficjalny. Z reguły chipsety do pamięci DDR333 mogą być konfigurowane do pracy z FSB 333 MHz, choć niestety czasami praca w tym trybie okazuje się bardzo niestabilna.

Propozycją dla zamożniejszych użytkowników są z kolei płyty z chipsetami do P4 obsługującymi pamięci w trybie Dual Channel, czyli dwukanałowym (zaznaczyliśmy je w tabelce obok). Zapewniają one szybkość przepływu danych z i do pamięci odpowiadającą przepływności szyny procesora, dzięki czemu w pełni wykorzystują możliwości Pentium 4. Rozwiązanie to działa pod warunkiem użycia co najmniej dwóch modułów DDR. ■

ZESTAWIENIE CHIPSETÓW DO PROCESORÓW PENTIUM 4 I CELERON

	Pamięć	AGP	ATA	USB	Uwagi
Intel					
i850E	RDRAM800	2.0 (4x)	100	1.1	nieoficjalnie RDRAM1066
i845E	DDR266	2.0 (4x)	100	2.0	
i845G	DDR266	2.0 (4x)	100	2.0	grafika, nieoficjalnie DDR333
i845PE, GE	DDR333	2.0 (4x)	100	2.0	
E7205 Granite Bay	Dual DDR266	3.0 (8x)	100	2.0	premiera: I połowa 2003
Springdale	Dual DDR333	3.0 (8x)	Serial 150	2.0	premiera: lato 2003, FSB 667
Lepiej unikać: i845, i850, i845D, i845GL					
VIA					
P4X266E	DDR266	2.0 (4x)	133	2.0	
P4X333	DDR333	3.0 (8x)	133	2.0	wycofany ze sprzedaży
P4X400	DDR333	3.0 (8x)	133	2.0	nieoficjalnie DDR400
P4X600	Dual DDR333	3.0 (8x)	133	2.0	
P4X800	QBM533	3.0 (8x)	Serial 150	2.0	premiera: koniec 2003
Lepiej unikać: P4X266, P4X333					
SiS					
645DX	DDR333	2.0 (4x)	133	1.1	
648	DDR333	3.0 (8x)	133	2.0	nieoficjalnie DDR400, 648DX wycofany
649	DDR-II400	3.0 (8x)	133	2.0	premiera: lato 2003
R658	RDRAM1066	3.0 (8x)	133	2.0	nieoficjalnie RDRAM1200
655	Dual DDR333	3.0 (8x)	133	2.0	listopad 2002
Lepiej unikać: 645, 650					

ZESTAWIENIE CHIPSETÓW DO ATHLONA XP I DURONA

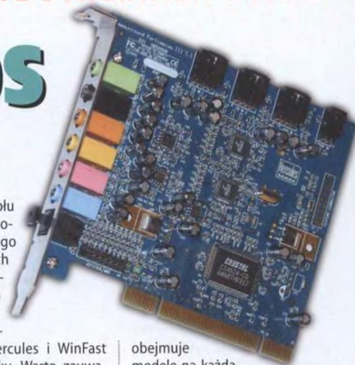
	Pamięć	AGP	ATA	USB	Uwagi
AMD					
760	DDR266	2.0 (4x)	100	1.1	
760MP, MPX	DDR266	2.0 (4x)	100	1.1	dwuprocesorowy
VIA					
KT266A	DDR266	2.0 (4x)	100	1.1	nowsze płyty mają ATA133
KT333	DDR333	2.0 (4x)	133	1.1	FSB 333
KT400	DDR333	3.0 (8x)	133	2.0	FSB 333, nieoficjalnie DDR400
Lepiej unikać: KT133(A), KT266					
SiS					
733	SDR133	2.0 (4x)	100	1.1	
735	SDR133/DDR266	2.0 (4x)	100	1.1	lepiej wybrać 745 lub 746
745	DDR333	2.0 (4x)	100	1.1	
746	DDR333	3.0 (8x)	133	2.0	nieoficjalnie DDR400
746DX	DDR400	3.0 (8x)	133	2.0	wycofany
Lepiej unikać: 733					

Marek Bartosiewicz

MINĘŁY CZASY, GDY DŹWIĘK STEREO BYŁ SYNONIMEM DOBREJ

Pecet ma głos

Hi-Fi na płycie, Hi-End na karcie



Mamy co prawda tylko dwoje uszu, ale dwa głośniki nie zapewniają tak plastycznego wrażenia trójwymiarowego dźwięku, jak sześć – albo osiem

Pomimo tego, że już niemal wszystkie płyty główne mają zintegrowany układ dźwiękowy zgodny z AC'97, karty muzyczne sprzedają się nieźle. Powód jest prosty: słuszne przekonanie, że niezintegrowane układy zapewniają o wiele wyższą jakość. Bierze się ono stąd, że dla obniżenia cen płyt głównych ich producenci do niedawna wykorzystywali najtańsze komponenty podsystemu audio. Efekty brzmiały smutno.

Jednak zwykły dźwięk stereo w pececie to przebrzmiewająca melodia. Najnowsze płyty główne mają kodeki generujące dźwięk wielokanałowy. Najczęściej jest to sześć kanałów w konfiguracji: dwa przednie, dwa tylne, kanał środkowy oraz kanał niskich częstotliwości (do subwoofera).

Najnowsze płyty główne potrafią już generować dźwięk sześciokanałowy

Jeszcze do niedawna płyty główne z takimi możliwościami rozwijały skrzydła dopiero po dokupieniu drogiego adaptera z dodatkowymi gniazdami, ale sytuacja zmienia się na korzyść klientów. Obecnie oprogramowanie do zintegrowanych kodeków audio (jak na przykład Avance AC'97, który znajdujemy na wielu płytach głównych) umożliwia skonfigurowanie gniazd minijack z tyłu komputera zarówno w tryb wejściowy, dzięki czemu podłączamy mikrofon, jak też w tryb wyjściowy przeznaczony do włączenia tylnych głośników. W ten sposób unikamy pokaźnego dodatkowego wydatku.

Wbudowany kodek audio i karta dźwiękowa PCI to produkty dla dwóch różnych grup użytkowników. Zintegrowany dźwięk idealnie sprawdza się, gdy kupujemy nowy komputer – dzięki temu oszczędzamy pewną kwotę, zmniejszając wysiłek domowego budżetu. Natomiast osobna karta jest propozycją dla bardziej wymagających.

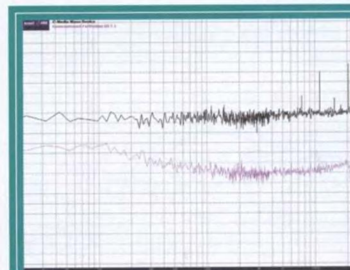
Jaka powinna być idealna karta dźwiękowa? Odpowiedź na to pytanie przedstawiam w tabelce z wynikami testów przeprowadzonych przeze mnie za pomocą programu RightMark Audio Analyzer 4.0. Testy wykonałem, korzystając z najpopularniejszego trybu odtwarzania/nagrywania odpowiadającego jakości CD Audio: 44100 próbek na sekundę i 16 bitów na próbkę. Co prawda testowane karty pracują również w trybach o wyższej jakości, z częstotliwością 48 kHz, a nawet 96 kHz, jednak zdecydowałem się na ich pominięcie, aby nie zamazywać czytelności zestawienia niepotrzebnym nadmiarem informacji.

Do celów porównawczych w ostatnim wierszu umieściłem teoretyczne wyniki idealnej 16-bitowej karty dźwiękowej pracującej z częstotliwością próbkowania 44,1 kHz.

Na ilustracji u dołu przedstawiam porównanie jednego ze zmierzonych przeze mnie parametrów dwóch kart: Gamesurround Fortissimo III firmy Hercules i WinFast 6Xsound Leadteku. Warto zauważyć, że na jakość dźwięku wpływają wersje używanych sterowników. Dzięki prostemu zabiegowi zainstalowania sterowników firmy Creative zamiast domyślnych sterowników Windows XP obniżyłem poziom szumów aż o 24 decybele!

Decyzja o zakupie najtańszej karty dźwiękowej z reguły okazuje się chybiona. Rozczarujemy się – karty za mniej niż 50 złotych nie są w stanie wygenerować dźwięku o wyższej jakości od tej, którą zapewnia kodek na płycie głównej. Niestety twierdzenie odwrotne nie zawsze jest prawdziwe: niektóre droższe produkty, na przykład testowany WinFast 6Xsound, nie zachwycają jakością dźwięku. Lepiej w takim wypadku pozostać przy kodekach AC'97 wbudowanych w płytę główną – z reguły mają one podobną jakość.

Jeśli szukamy jakości za jak najmniejszą cenę, wybór jest właściwie ograniczony do produktów pochodzących z laboratoriów Creative'a. Popularna linia Sound Blaster obejmuje modele na każdą kieszeń. Minimum stanowi Sound Blaster 128 PCI kosztujący około 70 złotych. Za Sound Blastera Live! zależnie od wersji płacimy od 160 do 400 złotych, za nowszego SB Audigy – od 290 do 800.



Porównanie poziomu szumów dwóch kart muzycznych. Im niżej leży wynikowa linia pomiaru, tym czystszy dźwięk słyszymy w głośnikach – o ile mamy dobry wzmacniacz

AUDIGY 2 JUŻ JEST

Najnowsza karta muzyczna Creative'a ma 24-bitowe przetworniki

Czyżby znowu rewolucja?

I tak, i nie - by cieszyć się pełnymi możliwościami tej karty, będziemy musieli zainwestować całkiem poważną kwotę w siedmiokanałowy wzmacniacz Dolby Digital i porządnej jakości kolumny. Jeśli nie spełnimy tego warunku, nie będziemy w stanie wykorzystać nawet ułamka potencjału nowej karty Creative'a!

Oto parametry techniczne ujawnione przez producenta:

- obsługa strumieni Dolby Digital 6.1 i DVD-Audio
- odtwarzanie: 192 kHz przy rozdzielczości 24 bitów
- zapis: 96 kHz przy rozdzielczości 24 bitów
- odstęp sygnał-szum: 106 dB
- pasmo przenoszenia: od 10 Hz do 46 kHz

Tym razem przetworniki analogowo-cyfrowe i cyfrowo-analogowe mają naprawdę dysponować 24-bitową rozdzielczością, a nie jej programową emulacją, która została wykorzystana w Audigy 1. Kartę SB Audigy 2 przetestujemy w jednym z najbliższych wydań Top Secretu.



JAKOŚCI. DZIŚ DŹWIĘK 3D TEŻ MOŻE BYĆ GORSZY LUB LEPSZY

WYNIKI TESTÓW KART DŹWIĘKOWYCH I KODEKÓW AC'97

	Pasmo +/- 3 dB [Hz]	Odstęp sygnał/szum [dB]	Zniekształcenia harmoniczne [%]	Uwagi	Ocena
WinFast 6Xsound	10 - 20000	76,9	0,4100	kodek dwukanałowy	★★½☆☆
układ SiS 7012 AC'97	0 - 19200	70,7	0,0130	kodek dwukanałowy	★★★☆☆
układ Avance AC'97	6 - 19100	77,1	0,0086	kodek sześciokanałowy	★★★½☆
Sound Blaster 128	0 - 18800	91,2	0,0069	karta czterokanałowa	★★★½☆
Sound Blaster Live! 5.1	0 - 21000	94,1	0,0030	programowy tryb 24-bitowy, wyjście 16-bitowe	★★★★☆
Sound Blaster Audigy	0 - 21000	96,0	0,0023	karta sześciokanałowa	★★★★½
Gamesurround Fortissimo III	0 - 20800	93,6	0,0044	idealnie płaska charakterystyka, 7.1	★★★★½
Idealna karta dźwiękowa	0 - 22050	97,8	0,0003	niestety ten ideał nie istnieje	★★★★★

Za najważniejszy parametr naszego testu uznałem pasmo przenoszenia. Określa ono jakość danej karty dźwiękowej, jak i każdego innego sprzętu audio. Najlepiej, jeśli pasmo przenoszenia urządzenia obejmuje zakres częstotliwości słyszanej przez człowieka, czyli od 20 do 20 000 Hz lub jest od niego nieco szersze. Częstotliwości graniczne (dolną i górną) wyznaczyłem z pomiaru, wybierając te punkty, w których poziom sygnału przy danej częstotliwości spada o trzy decybele (wyniki przedstawiam w tabelce). Przy wystawianiu oceny zwracałem także uwagę na płaskość charakterystyki – im bardziej płaska, tym mniej zniekształceń dźwięku. W tym teście bezkonkurencyjna okazała się najnowsza karta Herculesa Gamesurround Fortissimo III. Pozostałe karty wypadły dobrze, odchylenia od średniej nie przekraczały 0,5 decybela.

Kolejnym z ważnych parametrów jakościowych jest odstęp sygnału od szumu. Aby nie słyszeć uporczywego i denerwującego syczenia w głośnikach, chcemy, by odstęp ten był jak największy. Szesnastobitowe karty dźwiękowe czy odtwarzacze CD Audio osiągają maksymalny odstęp sygnału od szumu na poziomie około 98 dB (decydują o tym fizyczne ograniczenia przetwornika cyfrowo-analogowego, na tym poziomie mamy do czynienia z tak zwanym szumem kwantyzacji). Dla porównania dobre magnetofony z układami firmy Dolby charakteryzują się odstępem sygnału od szumu na poziomie około 60 dB.

Zniekształcenia harmoniczne określają zawartość niepożądanych składowych pasożytniczych w wynikowym sygnale dźwiękowym. Wynik jest tym lepszy, im mniejszy – dobrej jakości sprzęt powinien wprowadzać zniekształcenia harmoniczne na poziomie tysięcznych części procenta.

W znanej od lat linii Sound Blasterów każdy gracz znajdzie coś dla siebie

Jednak nie tylko jakość karty dźwiękowej ma wpływ na ostateczną satysfakcję z odbioru muzyki płynącej z głośników. Zależy ona od najsłabszego ogniwa łańcucha, w którym są jeszcze wzmacniacz i kolumny. Poza tym jeśli będziemy słuchać nędznie zakodowanego pliku MP3 na sprzęcie Hi-Fi czy nawet Hi-End, nie bądźmy zaskoczeni słyszalnymi przekłamaniami muzyki.

Maniacy dźwięku powinni rozważyć kupno oddzielnego wzmacniacza i wolno stojących kolumn, ale na potrzeby gracza wystarczają zwykłe głośniki.

Kupując aktywne głośniki przeznaczone do postawienia na stole, nie dajmy się nabrać na ich wyśrubowane parametry. Zabójczo wysoka moc podawana w setkach lub nawet tysiącach watów służy tylko ogłupieniu potencjalnych klientów. Jest to najczęściej moc szczytowa (impulsowa) określająca, jak silny może być bardzo krótki, rzędu kilku milisekund, sygnał wysłany do głośników, by te nie uległy zniszczeniu. Z punktu widzenia słuchacza jest to parametr całkowicie pozbawiony znaczenia. Dla nas ważna jest jedynie moc muzyczna – moc, którą są w stanie przeżyć głośniki w sposób ciągły, bez słyszalnego charkotu spowodowanego zbyt silnym przesterowaniem.

Podobnie rzecz się ma z pasmem przenoszenia aktywnych głośników. W segmencie najtańszych konstrukcji trudno obecnie o rzetelną informację na ten temat. Jedynie firmy o ugruntowanej renomie nie boją się podać, że na przykład dany zestaw przenosi dźwięki o częstotliwości od 150 Hz do 15 kHz. Jeśli zatem zobaczymy niewielkie głośniczki do postawienia obok monitora, które na ulotce mają pasmo 20–20 000 Hz, wiedzmy, że te parametry niewiele mają wspólnego z rzeczywistością.

Audio w pecece przebyło długą drogę: od powstania pierwszych Covoksów i Ad-Libów do opracowania kart dźwiękowych o jakości porównywalnej z CD upłynęło ładnych parę lat. Pierwsze konstrukcje kart z przetwornikami cyfrowo-analogowymi nie były udane: najczęściej monofoniczne, z ośmioma bitami na próbkę według dzisiejszych norm stanowiły po prostu ostatni szmelc. A i tak nie przeszkadzało nam to zachwycać się realistyczną jakością wybuchów, odgłosów silnika czy muzyczek z odtwarzanych modułów. Teraz trudno producentom sprzedać (a nam znaleźć) produkt, który w oznaczeniach nie posiadałby jednego z magicznych słów: Dolby, Surround, DTS czy choćby EAX. Do miłego usłyszenia zatem! ■

Test results

	SB Live 5.1 Digital		SB Live 5.1 Digital (SB Drv)	
Freq. response (40-15k):	-0.53, +0.11 dB	vs.	-0.79, +0.12 dB	Graph...
Noise level (A):	-75.1 dB	vs.	-99.2 dB	Graph...
Dynamic range (A):	72.5 dB	vs.	92.0 dB	Graph...
THD:	0.0080 %	vs.	0.0025 %	Graph...
IMD+noise:	1.092 %	vs.	0.623 %	Graph...
Stereo crosstalk:	-79.4 dB	vs.	-100.4 dB	Graph...

Close

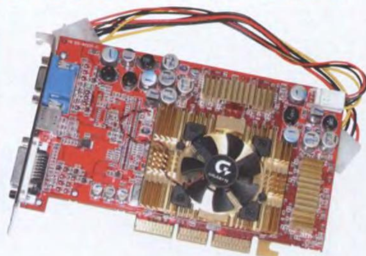
Różnica w jakości dźwięku po zainstalowaniu firmowych sterowników do karty SB Live! 5.1 jest wyraźna. Zapomnijmy o driverach systemowych

Marek Bartosiewicz

TOPOWY AKCELERATOR FIRMY ATI WYGRYWA Z KARTAMI NVIDII

Radeon 9700 bilet do jutra

Największa moc za najwyższą cenę



Pierwszy chip graficzny nowej generacji podnosi poprzeczkę nie tylko konkurentom, ale i twórcom gier: ich dzieła powinny teraz korzystać z DirectX-a 9

Konstrukcja Gigabyte Maya II (GV-R9700 PRO) jest niemal wierną kopią referencyjnej karty sprzedawanej przez ATI. Jedyną stwierdzoną przeze mnie różnicą są dodatkowe radiatory nałożone na kości pamięci. Zdziwienie budzi jednak fakt, że radiatory zostały umieszczone na pamięciach tylko po jednej stronie karty – układy RAM znajdujące się pod spodem nie są już dodatkowo chłodzone. Trudno usprawiedliwić tę drobną oszczędność. Na tak zwanym śledziu znajdujemy wszystkie potrzebne złącza sygnałowe: standardowe VGA służące do podłączenia monitora analogowego, DVI-I przeznaczone do monitorów analogowych lub cyfrowych (LCD) oraz wyjście telewizyjne.

Podstawowa wersja karty będzie idealna dla graczy, którzy czekają na Dooma III

Kartę wyposażono w 128 MB szybkiej pamięci DDR o efektywnej częstotliwości taktowania wynoszącej 620 MHz. W połączeniu z 256-bitową szyną daje to maksymalną prędkość transferu danych równą prawie 18,5 gigabajta na sekundę! Dla porównania: w wypadku GeForce4 Ti 4600 jest to nieco ponad 9,5 gigabajta na sekundę. Z wysokiej przepływności pamięci korzysta chip graficzny – poganiany częstotliwością 325 MHz przetrawia osiem potoków teksturujących w tempie zapewniającym idealną płynność animacji we wszystkich współczesnych grach, i to w rozdzielczości do 1600 na 1200 pikseli!

Radeon 9700 to pierwszy akcelerator 3D, który w pełni wspiera sprzętowo DirectX-a 9. Niestety wsparcie to pozostaje niewykorzystane. Przyczyna jest prosta – firma ATI nie stworzyła jeszcze sterowników do DirectX-a 9. A nie stworzyła, bo nie mogła: Microsoft nie ukończył prac nad tym pakietem.

Z tego samego powodu nie ma jeszcze gier używających DX9, dem technologicznych do Radeona 9700 (na stronie ATI są tylko filmy) ani testów wydajnościowych korzystających z DX9 choćby w wersji beta. Krótko mówiąc: karta przerasta naszą epokę. Jej erą będzie dopiero rok 2003.

Siłą rzeczy nasze testy wydajnościowe ograniczyliśmy więc do programów korzystających ze sterowników DirectX 8.1. Wyniki przedstawiamy na dwóch wykresach uzyskanych z programów 3DMark 2002 oraz Codecreatures Pro. Dotychczasowy król wydajności, GeForce4 Ti 4600, został zdeklasowany przez nową kartę ATI.

W pudełku poza kartą znajdujemy aż siedem płyt CD zawierających sterowniki, odtwarzacz PowerDVD XP 4.0 oraz pełne wersje gier Serious Sam, Heavy Metal F.A.K.K.[2], Rune, Motocross Mania, 4x4 EVO i Oni.

ATI w najbliższym czasie wprowadzi do sprzedaży podstawową wersję układu 9700 (bez przyrostka Pro). Będzie się ona odróżniać nieco niższym taktowaniem: jej jądro ma pracować z częstotliwością 300 MHz, zaś pamięci na karcie osiągną 600 MHz. Według mojej oceny takie posunięcie tylko nieznacznie zmniejszy wydajność. Za to na pewno obniżona zostanie cena karty, choć na razie nie wiadomo, o ile. Mam nadzieję, że spadek będzie znaczny. Obecnie Radeon 9700 Pro kosztuje bowiem niedorzecznie drogo. ■

*Kartę do testów dostarczyła firma Sirius Computers (**www.sirius.pl**).*

Wyniki testów – 3DMark 2002 SE 330

Radeon 9700 Pro	13352
GeForce4 Ti 4600	10944
Radeon 8500	9136
GeForce3 Ti 200	6872

Wyniki testów – Codecreatures Benchmark Pro

Radeon 9700 Pro	2946
GeForce4 Ti 4600	2273
GeForce3 Ti 200	1100
Radeon 8500	888

Plusy:
+ pełna sprzętowa obsługa standardu DirectX 9
+ wysoka wydajność w grach wykorzystujących DirectX 8.1
+ wyjścia sygnału VGA w różnych standardach

Minusy:
– upiornie wysoka cena
– konieczność podłączenia do zasilacza komputera

CENA: 2099 zł

ocena



MASZYNA TESTOWA

Szybki akcelerator 3D rozwija skrzydła tylko na potężnym pecencie

Zestaw dla gracza

Testy prowadziliśmy na komputerze z procesorem Pentium 4 2,53 GHz i 512 MB pamięci DDR266 ze sterownikami ATI CATALYST 02.3 (w wypadku kart NVIDIA użyliśmy sterowników 30.82 WHQL). Program 3DMark 2002 uruchomiliśmy z domyślnymi ustawieniami: przy rozdzielczości 1024x768 pikseli, 32-bitowej głębi kolorów i pełnym wsparciu sprzętowym procedur DirectX 8.1



Marek Bartosiewicz

MIKROTESTY: NOWOCZESNE KONTROLERY

Drgający manipulator

Wolność, komfort, drożyzna



Klawiatura nie zapewnia dokładnego sterowania w grach zręcznościowych. Zamiast niej doskonale sprawdza się ten – niestety drogi – dżojpad

Dżojpad Logitecha jako jeden z niewielu w swej klasie łączy zalety urządzenia bezprzewodowego z systemem Vibration Feedback. Odbiornik radiowy podłączamy do portu USB, a dżojpad trzymany w dłoniach działa dzięki czterem bateriom. System Vibration Feedback to jakby młodszy brat Force Feedbacka - czujemy wstrząsy manipulatora, ale nie są one kierunkowe.
Granie w zręcznościówki i wyścigi z użyciem Rumblepada to prawdziwa przyjemność. Idealny profil i rozmieszczenie przycisków sprawiają, że ręce męczą się tylko po bardzo długiej sesji. No i co ważne, nie krępuje nas kabel połączeniowy i nie ma obawy, że w ferworze walki wyrwiemy go z gniazdka, przegrywając decydujący pojedynek.

Oprogramowanie na dołączonej płytce zawiera sterowniki do Windows oraz specjalną aplikację - WingMan Profiler - służącą do konfigurowania sterowania i przycisków w zależności od gry.
Istnieje tańsza kablowa wersja Rumblepada z mniejszą liczbą przycisków.

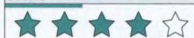
WingMan Cordless Rumblepad

Plusy
+ radiowe połączenie z komputerem
+ wygodny uchwyt dopasowany do dłoni
+ obsługa drgań Vibration Feedback

Minusy
– wysoka cena

CENA: 289 zł

ocena



Klawiatura do zadań biurowych

Office pod kontrolą



Oto wyspecjalizowana klawiatura ułatwiająca posługiwanie sie programami biurowymi. Przeciętny posiadacz peceta korzysta tylko z ułamka jej funkcji

Ta klawiatura jest solidnie zbudowana, ale nie budzi zachwytu. Zwłaszcza w oczach gracza.

Do obsługi aplikacji biurowych służy 17 specjalnych klawiszy. Zależnie od zaprogramowania uruchamiają one różne aplikacje, na przykład elementy pakietu MS Office. Klawisze funkcyjne po przełączeniu w tryb biurowy służą do wydawania programom MS Office poleceń takich, jak Nowy dokument, Otwórz czy Zapisz. Ich funkcji niestety nie da się zmienić.

Blok multimedialny umożliwia zmianę głośności utworu i kontrolowanie odtwarzania. Jego klawisze działają w różnych aplikacjach, w tym Windows Media Playerze i WinAmpie. W lewej części umieszczono sekcję nawigacyjną z pokrętłem do przesuwania dokumentu, które niestety działa nieprecyzyjnie. Za szybkie przekręcenie powoduje, że dokument zaczyna przesuwać się wolniej, zamiast szybciej.
W zestawie otrzymujemy płytę CD ze sterownikami i instrukcję opisującą instalację po polsku.

Media-Tech MT136G

Plusy
+ duża liczba programowalnych klawiszy

Minusy
- ograniczony zakres możliwości programowania klawiszy
- nietypowe ułożenie bloku klawiszy Insert, Delete, PgUp, PgDown

CENA: 94,90 zł

ocena



FLASH

■ Po grubo ponad roku od premiery Windows XP pojawił się zbiorczy zestaw poprawek Service Pack 1 do wersji polskiej. Poza wieloma ulepszeniami związanymi z lukami w zabezpieczeniach sieciowych SP1 zwiększa kompatybilność systemu ze starszymi aplikacjami. SP1 nie instaluje się na komputerach z Windows XP (Home lub Professional), które mają wpisany pirackich klucz produktu.

■ Firma Kentron sprzedała licencję na sterownik pamięci QBM (Quad Band Memory) stworzonej przez VIA Technology. QBM to jeden z ciekawszych pomysłów na podwojenie przepływności modułów pamięci DDR bez zwiększania częstotliwości taktowania układów i stopnia komplikacji chipsetów, co jest wymagane w konstrukcjach z tak zwanym dwukanałowym sterownikiem pamięci. Jednak masowe wdrożenie QBM533 i szybszych jego odmian jest spodziewane dopiero pod koniec przyszłego roku.

■ Na początku października AMD zaprezentowało nowe procesory z linii Athlon XP. Modele oznaczone jako Athlon 2700+ i Athlon 2800+ pracują z szybszą szyną FSB, której częstotliwość wynosi 333 MHz. W systemach wyposażonych w pamięć DDR333 należy spodziewać się zauważalnego skoku wydajności, co pozwoli tym procesorom skuteczniej konkurować z najszybszymi modelami Pentium 4. Miejmy nadzieję, że procesory z szyną 333 MHz szybko trafią do sklepów, a nie pozostaną tylko szumną zapowiedzą na stronie www.amd.com.

■ Microsoft poinformował, że jedyną odmianą systemu Windows, która oficjalnie wspiera tak zwaną technologię Hyper-Threading, czyli współbieżnej wielowątkowości wykorzystywaną przez procesory Pentium 4, będzie Windows XP we wszystkich wersjach, łącznie z Home Edition. Windows 2000 co prawda także wykrywa dwa procesory w systemie, ale na niektórych konfiguracjach wydajność jest marna. Windows z jądrem DOS (czyli 9x i Me) nie obsługuje Hyper-Threadingu z powodu ograniczeń architektury. Więcej informacji na temat HT opublikujemy w następnym numerze.



Jacek Wesołowski

KONSOLA JEST DO GIER, PECET DO PRACY, A ATARI TO DNO

CompWarz

Wieczna wojna o pietruszkę

Współczesny konflikt między miłośnikami pecetów i fanami konsol jest bladym odbiciem pradawnych wojen między atarowcami i commodorowcami

Kłótnie o komputery są stare jak sam sprzęt. Pierwsze zapiski na ich temat pochodzą z połowy lat osiemdziesiątych, gdy po świecie chodziły Commodore 64 oraz Atari XL/XE zwane małym. Już wtedy, jak donoszą kroniki, plemiona złomodorowców i szmatarowców okładały się epitetami różnego kalibru, których ciężar gatunkowy był większy od ciężaru ciężarnej słonicy. Atari wcześnie rozpoznane jest uleczalne. Atarowca wal z gumowca. Chcesz poznać frajera, spójrz na Commodore'a właściciela. Czym się różni atarowiec od wojaka Szwejka? Szwejk tylko udawał. I tak dalej. Każdy przyzna, że gdy spór osiąga taką temperaturę, jeden z kowbojów musi opuścić miasto.

Dajmy się więc ponieść, sprawdźmy, kto był lepszy. Powołajmy się w tym celu na opinię fachowca pochodzącą z końca 1987 roku. W jednym z numerów specjalnych Bajtka czytamy: Atari ma lepszą grafikę, zaś Commodore – dźwięk. Commodore ma szybsze procedury matematyczne, Atari obsługę dźwięku i grafiki z poziomu Basica. Dostępność programów jest porównywalna. Na dyskietce Atari można zapisać 130 kB, Commodore – 170 kB. Mówiąc brutalnie, gracze kłócili się o pietruszkę. Co było zresztą zrozumiałe, wziąwszy pod uwagę, że Commodore 64 i Atari XL/XE miały na pokładzie ten sam procesor, w związku z czym grano na nich w zasadzie w te same gry.





rys. Simson

Historia lubi się powtarzać. Komputery ośmiobitowe z czasem spowszedniały, zestarzały się i przestały budzić emocje. Spory rozgorzały na nowo po pojawieniu się Amigi i Atari ST. Te szesnastobitowe komputery miały możliwości porównywalne z ówczesnymi pecetami. Te ostatnie, zwane wtedy jeszcze IBM-ami przeważały pod względem mocy obliczeniowej, za to Amiga i ST miały sprzętową obsługę grafiki dwuwymiarowej. Gry pecetowe były więc bardziej skomplikowane technicznie, a te na Amigę i ST – ładniejsze. Do dziś niektórzy ich posiadacze twierdzą, że to był sprzęt lepszy, bo... z charakterem. Nie to co ten szary, bezduszny pecet. Żeby było śmieszniej, wzajemna nienawiść atarowców i amigowców była równie gorąca jak posiadaczy ośmiobitowców.

Technologia poszła naprzód, gry są inne, ale argumenty wciąż takie same

U podstaw awantur leżała nieznajomość sprzętu. Współczesny gracz wie chociaż, że z dwóch Pentiumów szybszy jest ten, który ma więcej megaherców. Kiedyś nie było to takie proste, na przykład Atari miało procesor taktowany ponad dwukrotnie wolniejszym zegarem niż ZX Spectrum, ale było szybsze dzięki innym cechom swojej architektury. Przeciętny gracz o takich rzeczach nie wiedział i nie mógł ocenić obiektywnie swego komputera. Oceniał go tak, jak umiał, to znaczy na podstawie uczuć, które komputer w nim budził, czy raczej emocji, które wzniecały w nim jego ulubione gry. Reszta była ideologią dorobioną do tezy.

Historia nadal lubi się powtarzać. Dziś posiadacze nowych pecetów walczą zaciekle z fanami konsol, stosując te same argumenty, którymi piętnaście lat temu obrzucali się ośmiobitowcy. Wyższości telewizora nad monitorem czy myszki nad padem nie da się dowieść, zostają slogany. Pecet nie ma charakteru. Konsola jest dla dzieci. Windowsy się wieszają. Konsola nie nadaje się do pracy. A właśnie, że tak. A właśnie, że nie. Głupi jesteś, idę grać w mojego Boulder Dasha. ■







Boulder Dash na Commodorze i Atari wyglądał niemal identycznie. Nie przeszkadzało to polemikom o wyższości jednej wersji nad drugą



Jacek Wesołowski

LORD BRITISH PO GODZINACH GRA W DIABLO

Richard Garriot

Długa kariera Richarda Garriota obraca się tylko wokół jednego tytułu – Ultimy. Lord British wypieścił swoje dzieło do perfekcji i dobrze z niego żyje

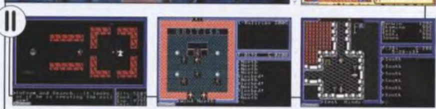












Richard Garriot, oddany grom RPG programista i projektant, nie jest ojcem żadnej rewolucji technicznej. To nie on wymyślił tryb massive multiplayer, a większość jego gier z wyglądu różni się tylko rozdzielczością. Garriot jest w gruncie rzeczy gwiazdą jednego tytułu, ale jak się okazuje, czasami to wystarcza.

To, co dziś znamy pod postacią słynnej Ultimy Online, zaczęło się w 1979 roku od skromnej gry fabularnej Akalabeth napisanej zgodnie z ówczesnym standardem produktów garażowych, to znaczy w Basicu komputera Apple II. Garriot pracował wówczas w sklepie komputerowym i sam sprzedawał swoje dzieło. Przez parę tygodni zeszło szesnaście egzemplarzy. Siedemnasty kupił pewien wydawca gier, któremu Akalabeth tak się spodobała, że podpisał z Garriotem umowę dystrybucyjną na całe Stany Zjednoczone.

Największym osiągnięciem Garriota jest wprowadzenie do komputerowych RPG zupełnie nowego modelu fabuły. Przed Ultimą IV gracz dostawał jasno postawione zadanie w stylu: zabić Dużego Złego Smoka i zabrać mu Duży Złoty Skarb. Cała reszta była nieistotna. W Ultimie IV gracz zyskał możliwość dokonania wyborów: okradania biednych czy notorycznego kłamania. Uczyniono to nie po to, by demoralizować gracza, lecz po to, by jego wybór nabrał znaczenia. W ten sposób bohatera gry komputerowej wyposażono w nową cechę – wolną wolę.

Richard Garriot stworzył również Britannię – świat, w którym toczy się akcja wszystkich części Ultimy. Władcą Britannii do niedawna był sam autor, a właściwie jego cyfrowe alter ego, czyli Lord British. Garriot świadomie zaciera granicę między sobą prawdziwym a sobą wirtualnym i wbrew pozorom nie jest to objaw manii wielkości, lecz klasyczny zabieg utożsamiania gracza ze swoją postacią nawiązujący do tradycji papierowych RPG.

Lord British nie mieszka już jednak w Britannii, a Garriot nie pracuje dla przejętego przez Electronic Arts Originu. Jak twierdzi, poczuł, że nadszedł czas zrobić coś innego niż Ultima. Obecnie we współpracy z koreańską firmą NCSoft tworzy grę sieciową, w której zamierza przełamać schemat rozgrywki sprowadzającej się do ciągłego powtarzania tych samych czynności. Garriot zamierza odejść od mordowania potworów, a większy nacisk położyć na interakcję między graczami i rozbudowany scenariusz. ■

ROZMOWA PRZEZ OCEAN

TS: Jak wpadłeś na pomysł wprowadzenia do fabuły gier fabularnych motywów „moralnych"?

RG: Postanowiłem wprowadzić etykę do Ultimy IV po tym, jak wcześniejsze części Ultimy miały standardową intrygę fantasy. Czemu? Większość graczy w licznych grach fantasy ograbia świat dla własnej korzyści, okrada też dobrych ludzi, których powinni chronić. Rzekomy arcyłotr zwykle nie robi nic wielkiego – to właśnie gracz wyrządza najwięcej zła. Uznałem, że w grach powinni wygrywać tylko prawdziwi bohaterowie kierujący się etyką.
Pisząc tę grę, obawiałem się, że nikomu się nie spodoba. Tymczasem był to mój pierwszy bestseller.

TS: Player killerzy są uciążliwym skutkiem ubocznym sieciowych gier RPG. Czy uważasz, że powinno się pozwalać graczom odgrywać postacie złe i aspołeczne?

RG: Konflikty między graczami są w porządku, ale aspołeczne czyny dokonywane przeciwko osobom, które sobie tego nie życzą, powinny być zabronione.

TS: Czy sądzisz, że gry massive multiplayer są w stanie całkowicie wyprzeć RPG dla jednego gracza?

RG: Nie. Zawsze będzie coś wyjątkowego w samotnej grze i byciu tym jedynym wielkim bohaterem, samodzielnie radzącym sobie ze wszystkimi przeciwnościami.

TS: Jaka jest twoja ulubiona komputerowa gra RPG, której sam nie stworzyłeś?

RG: Według mnie są dwa rodzaje RPG. Spośród gier opartych na walce, umiejętnym doborze ekwipunku i rozwoju postaci wybrałbym Diablo. Wśród gier, w których sukces wymaga właściwego odegrania roli, niewiele jest tytułów poza Ultimą, ale wspaniały był Thief.

TS: Jak twierdzą niektóre źródła, Lord British jest żądnym krwi tyranem. Skomentujesz to?

RG: Ależ to potwarz! Zanim zaprowadziłem pokój między wojującymi ze sobą miastami, Britannia była zwana Sosarią. Przed zjednoczeniem Sosaria była łatwym łupem dla prawdziwego zła. Dopiero za czasów moich rządów rozkwitła prawdziwa wolność. Przyznaję jednak, że nie były one idealne...

DYSKOGRAFIA

1979	Akalabeth
1980	Ultima
1982	Ultima II: Revenge of the Enchantress
1983	Ultima III: Exodus
1985	Ultima IV: Quest of the Avatar
1988	Ultima V: Warriors of Destiny
1990	Ultima VI: The False Prophet
1992	Ultima VII: The Black Gate
1992	Ultima VII Part 2: The Serpent Isle
1994	Ultima VIII: Pagan
1997	Ultima Online
1999	Ultima IX: Ascension

POZA KANONEM

Richard Garriot nie stworzył wszystkich Ultim. W lochach Ultimy Underworld I i II pojawiał się wprawdzie Lord British, ale mistrz nie pracował przy tych grach. Stworzyła je mało wówczas znana firma Looking Glass, która później zasłynęła System Shockiem i Thiefem

Jakub Kowalski

JAK PRZYGOTOWALIŚMY POLSKĄ WERSJĘ

PL THIEF

Pułapki tej lokalizacji zaskoczyłyby nawet Garreta

Problemy z fontami, za długie teksty, zawiła tablica znaków. Thief nie był trudny w tłumaczeniu, ale na naszej drodze stanęło wiele przeszkód

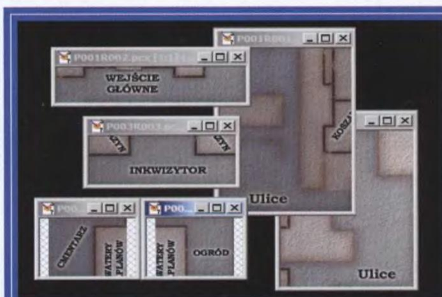
Twórcy gry byli pozornie przyjaźnie nastawieni do potencjalnych tłumaczy. Już wstępna analiza folderu, w którym został zainstalowany Thief, przynosi ciekawe odkrycie. Znajduje się tu kilka plików z tajemniczym rozszerzeniem **.crf** o wielce obiecujących nazwach: **books**, **snd** (skrót od sound, czyli dźwięk) czy **intrface**. Wystarcza zmienić ich rozszerzenie na **.zip** i rozpakować, a wszystkie zasoby gry od razu stają przed nami otworem!

Taka sytuacja nie zdarza się często. Zwykle programiści tworzą własny format przechowywania danych i trzeba ich nękać, by udostępnili programy rozpakowujące. W ten sposób zabezpieczają się przed podbieraniem tekstur czy efektów dźwiękowych. Tym większa była nasza radość z faktu, że autorzy Thiefa postanowili nie komplikować nikomu życia. Przynajmniej tak się na początku wydawało.

Najważniejsze były dla nas pliki **.str**, w których ukryto wszystkie występujące w grze teksty upstrzone licznymi parametrami formatującymi rozpoznawanymi przez procedurę wyświelającą. Wystarczało trzymać się zasady, że zmieniamy tylko to, co znajduje się w cudzysłowach.

Zaczęliśmy od pliku books.crf. W wypakowanych z niego plikach **.str** znaleźliśmy teksty pojawiające się w znajdowanych w grze księgach. Opowieści i notatki podzielono na strony numerowane, zgodnie z pokręconymi zasadami programowania, od zera, a nie od jedności. To, co widzimy na pierwszej stronie, jest zaznaczone w pliku parametrem **Page_0**, druga strona to **Page_1** i tak dalej.

Polskie tłumaczenie jest z reguły dłuższe od angielskiego, więc przełożony tekst wylewał się poza granice stron. W takim wypadku automat radził sobie różnie. Czasem tekst automatycznie przenosił się na kolejną stronę, ale zdarzało się też, że akapit, który nie mieścił się na kartce, znikał. Ten problem rozwiązaliśmy, definiując dodatkowe strony w wybranych plikach.



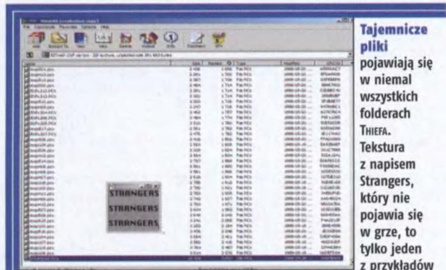
Wszyscy kochają **puzzle**, ale nie wtedy, gdy trzeba je składać z zachodzących na siebie kawałków. Tak właśnie powstawały mapy

Wygląda na to, że liczba stron w każdej księdze jest nieograniczona, więc jeśli ktoś ma ochotę umieścić w Thiefie całego Władcę pierścieni, może próbować – pod warunkiem, że odpowiednio podzieli powieść na strony. Programiści na szczęście uporządkowali nazwy plików, dzięki czemu od razu wiadomo, która notatka znajduje się w danej misji. To dodatkowo ułatwiało testy.

Garret znajduje Kodeks Prawa Karnego? Właściwie czemu nie!

Kolejne interesujące nas pliki to **strings.crf** – zawiera nazwy przedmiotów, ich opisy i tytuły misji oraz **intrface.crf** – wszystkie pojawiające się w grze menu i komunikaty. Zmieniliśmy tylko zawartość plików **.str**. Pliki **.bin** opisują funkcjonalność przedmiotów i lepiej ich nie ruszać. Niestety w żadnym z przeglądanych plików nie znaleźliśmy ewentualnych podpisów pod liczne dialogi pojawiające się w trakcie misji. O brak tłumaczenia angielskich dialogów mieli do nas pretensje czytelnicy, ale twórcy po prostu nie przewidzieli możliwości wyświetlania napisów podczas rozmów! By przetłumaczyć mówione dialogi bez nagrywania ich od nowa po polsku, trzeba by zmodyfikować engine Thiefa, a to nie wchodziło w rachubę.

Następnie zabraliśmy się za pliki z czcionkami, aby umieścić w nich polskie znaki. Nasz programista dobrał się do plików **.fon**, które tylko pozornie wyglądały na standardowe windowsowe kroje pisma. Po ich zdekodowaniu otrzymaliśmy plik graficzny w formie długiego paska z kolejnymi literami oraz



Tajemnicze pliki pojawiają się w niemal wszystkich folderach Thiefa. Tekstura z napisem Strangers, który nie pojawia się w grze, to tylko jeden z przykładów



tablicę odniesień, czyli współrzędne tych liter liczone od lewej krawędzi paska. Tablica znaków była zgodna ze standardem Latin-2, wystarczało więc podstawić polskie znaki w odpowiednie miejsca i przekonwertować plik z powrotem do formatu gry. Niestety pasek z literkami nie zawierał 255 znaków, a jedynie kilkadziesiąt używanych w grze. Wstawiając polską literę, na przykład Ą, musieliśmy modyfikować tablicę odniesień, bo współrzędne wszystkich liter znajdujących się na prawo od Ą przesuwały się o jej grubość! To wyjątkowo niewygodne rozwiązanie.

Teksty i czcionki to nie wszystko. W większości gier część napisów pojawia się w formie grafiki. W THIEFIE takimi plikami są mapy, które podglądamy podczas misji. Tu jednak każdy plan pokrojono na kawałki i z prostokątnych kafelków złożono gotową mapę niczym puzzle. Dzięki temu daje się podświetlić konkretny jej fragment – w ten sposób gra podpowiada, w którym pomieszczeniu aktualnie przebywa Garret.

Niestety kafelki częściowo zachodzą na siebie, a linie cięcia niejednokrotnie przechodzą przez środek napisów. Musieliśmy otworzyć każdą mapę z osobna, przeanalizować jej składniki i na każdym z nich wstawić polskie napisy – gdy były one w połowie ucięte, zadanie to przypominało cumowanie promu do stacji kosmicznej. Całe szczęście, że w folderze każdej misji twórcy zamieścili złożoną mapę, więc nie trzeba było mozolnie składać puzzle'a, a jedynie ciąć i dopasowywać fragmenty.

Największy problem podczas polonizacji stanowiły polskie fonty proporcjonalne

Każda litera ma inną grubość. Po jej zmianie reszta się przesuwa

Oprawa dźwiękowa mieści się w jednym wielkim pliku snd.crf. Postanowiliśmy nie tykać głosu Garreta i innych postaci. Baliśmy się utraty klimatu gry, uznaliśmy również, że charakterystycznego akcentu niektórych bohaterów nie da się oddać w języku polskim. Jeśli jednak ktoś ma ochotę podstawić swoje chrząknięcia i śmiechy pod odgłosy wydawane przez zombiaki, nic nie stoi na przeszkodzie. Wystarcza rozpakować plik **snd.crf**, zdziwić się jego zawartością (około 3500 plików **.wav**, liczących w sumie 130 megabajtów) i podmienić wybrany plik na swój.

Trzeba jednak pamiętać o tym, żeby zachować parametry (częstotliwość próbkowania i rozdzielczość). Na przykład niektóre krzyki i pomruki nagrano w plikach **.wav** o parametrach 22 kHz i cztery bity mono! Wszystko po to, aby dźwięki nie zajmowały za dużo miejsca i nie obciążały komputera.

Na koniec spolszczyliśmy filmy przerywnikowe. Początkowo tłumacze przekładali stylizowane wypowiedzi ze słuchu, ale później w sieci odnaleźliśmy listy dialogowe i praca stała się o niebo łatwiejsza. Podpisy zostały wklejone bezpośrednio w filmy, dlatego nie można ich wyłączyć – pojawiają się nawet bez instalacji polskiej łatki. Przepraszamy maniaków angielskich wersji gier, ale na płycie brakowało miejsca na dwie wersje filmów.

THIEF pobiera dane tekstowe, graficzne i muzyczne nie tylko z plików .crf. Najpierw sprawdza, czy w folderze z grą nie znajdują się foldery o takiej samej nazwie i zawartości (w wypadku pliku **books.crf** jest to folder Books, w którym znajduje się zawartość pliku **books.crf**). Jeśli tak, engine gry korzysta z foldera, ignorując zawartość pliku **.crf**. Projektując polską łatkę, postanowiliśmy zostawić otwartą drogę do eksperymentów. Usunęliśmy pliki **books.crf**, **intrface.crf** i **strings.crf**, a ich zmienioną zawartość wypakowaliśmy do odpowiednich folderów. Życzymy wesołej zabawy w ich edytowanie i tworzenie własnych wersji THIEFA! ■

MAGICZNE OSIEM

Autorzy nierzadko zostawiają w grach pasjonujące tropy dla dociekliwych badaczy. Nie inaczej jest z THIEFEM

Misja, której nie było

Analizując plik **intrface.crf**, znaleźliśmy jawną niekonsekwencję. Foldery zawierające informacje o wszystkich misjach mają

TITLES.STR - Notatnik

Plik Edycja Format Widok Pomoc

```
title_1:  "A Keeper's Training"
title_2:  "Lord Bafford's Manor"
title_3:  "Break from Cragscleft Prison"
title_4:  "Down in the Bonehoard"
title_5:  "Assassins"
title_6:  "The Sword"
title_7:  "The Haunted Cathedral"
title_9:  "The Lost City"
title_10: "Undercover"
title_11: "Return to the Cathedral"
title_12: "Escape!"
title_13: "Strange Bedfellows"
title_14: "Into The Maw of Chaos"
```

przedziwną numerację – brakuje w niej numeru osiem! Czyżby w misji ósmej nie było żadnych przedmiotów i tekstów? Nie! Również w pliku **missflag.str**, który zawiera podstawowe informacje o misjach, przy misji

MISSFLAG.STR - Notatnik

Plik Edycja Format Widok Pomoc

```
//  valid mission flags
//
//  skip           This mission doesn't exist;
it should be skipped.
//  no_briefing    Skip the briefing movie
//  no_loadout     Skip the loadout
//  cutscene       Play a cutscene immediately
//  end            End the game when this missi
//

miss_1: "no_loadout"
miss_2: ""
miss_3: ""
miss_4: ""
miss_5: ""
miss_6: "cutscene"
miss_7: ""
miss_8: "skip"
```

numer osiem pojawia się flaga Skip, którą powyżej twórcy opisują „Ta misja nie istnieje, powinna być pominięta". Podobnie wygląda sytuacja w jeszcze kilku plikach zawierających numery misji. Co ciekawe, misji osiem nie ma również w THIEFIE GOLD, rozszerzonej wersji THIEFA, nie sposób jej również znaleźć na żadnej ze stron fanowskich. Autorzy najwyraźniej usuwali misję w pośpiechu, bo nie mieli czasu na to, żeby zmienić numerację dalszych zadań, co zajęłoby im góra kilka godzin. Jakie było zadanie Garreta w misji numer osiem i dlaczego została usunięta? Próbowaliśmy dotrzeć do ludzi, którzy stworzyli grę, ale jak dotąd nie odpowiedzieli na nasze maile. Jeśli ktoś może pomóc nam w wyjaśnieniu tajemnicy ósmej misji, czekamy na informację pod adresem tajne@top-secret.pl



Strażnik przed ciosem pałką mruczał po angielsku, ale stracił przytomność po polsku. Ta niekonsekwencja wynika z konstrukcji gry, w której nie ma miejsca na podpisy pod kwestie mówione

REGLAMENTOWANY ŚREDNIOJAJECZNY DODATEK DO PISMA

Gorzej nam!

W odpowiedzi na liczne głosy zarzucające nam zaniżanie poziomu intelektualnego młodzieży ogłaszamy, że nie powiedzieliśmy w tej dziedzinie ostatniego słowa

Skorpion

23.10 - 22.11

O Skorpionach wiadomo, że nic o nich nie wiadomo. Gwiazdy mówią jednak, że Skorpion kocha walkę z ukrycia, więc na urodziny spraw sobie Hitmana 2. Do 27 października wielki trygon Słońca, Saturna i Urana da Skorpionowi radość z wypełniania misji Disciples II. Gry ekonomiczne odłóż do 13 listopada, bo kwadratura Wenus do Neptuna wiedzie do bankructwa. 31 października Merkury wchodzi do Skorpiona: siadaj do internetu, ale uważaj na koniunkcję Słońca i Wenus i jednoczesną kwadraturę Księżyca do Plutona. Twardziel, który bezlitośnie łoi cię w Battlefielda 1942, może się okazać gospodynią domową z Nadarzyna.



Scorpion: uwaga na ukryte żądło zwane sznurówą

W ogóle uważaj na baby. Zaproś kilka dziewcząt na plażę w Beach Life'ie. Najlepiej 20 listopada, bo podczas pełni w Byku kostiumy bikini wydają się znacznie bardziej skąpe niż zazwyczaj, zaś ich właścicielki są przyjazne w obsłudze.

Astrologini Anahella z udziałem fusów kawy zbożowej



Kącik samotnych serc

Lara Croft
Wiek: Nie pytaj, jeśli Ci zęby miłe.
Wykształcenie: Matura z historii, kurs samoobrony.
Zawód: Samodzielny archeolog windykator.
Zainteresowania: Strzelanie do zabytkowych waz, bieg na czas przez nawiedzone piramidy, plecenie i rozplatanie warkoczy, rzeźbienie w lodzie, chat erotyczny.
„Umówię się na randkę z przystojnym, wykształconym facetem. Indy, odpuść sobie, nie lubię zarośniętych typów, którzy, jak przychodzi co do czego, potrafią tylko machać swoim batem".

Duke Nukem
Wiek: 34 lata.
Wykształcenie: dwa lata seminarium.
Zawód: Obecnie dostawca pizzy.
Zainteresowania: Malarstwo prerafaelitów, kino moralnego niepokoju, historiografia, teoria gramatyki uniwersalnej, podpalanie bąków.
„Wymienię poglądy na temat sensu życia, istnienia cywilizacji pozaziemskich i muzyki Roya Orbisona z kobietą o odpowiednich kształtach. Jeśli przypominasz dziewczynę ze strony 64 ostatniego numeru Playboya, napisz do mnie".

Lula
Wiek: Rocznik 69.
Wykształcenie: wszystkim się podobają moje kształty!
Zawód: Aktorka.
Zainteresowania: Poezja romantyczna, kręgarstwo, zapasy w błocie, joga, curling, gotowanie.
„Poznam czułego mężczyznę, dla którego seks nie jest najważniejszą sprawą w życiu. Interesuje mnie wyłącznie związek platoniczny zbudowany na dalekowschodnich wartościach moralnych".

Aniołek Bob
Wiek: Parę milionów lat.
Wykształcenie: Najwyższa Boska Akademia Wojskowa.
Zawód: Cherubin morderca.
Zainteresowania: reinkarnacja, muzyka Ich Treue*, filmy Disneya, gra Afterlife, kolorowanki, teatr marionetek, charakteryzacja i przebieranki.
„Spotkam się z niebieskooką blondynką o ~~dużych~~ szerokich zainteresowaniach. Jeśli zechcesz mnie, dziewczę, wiedz, że naprawdę szybciej wikingowie zbudują drewnianą wannę z zapałki, telewizyjni kaznodzieje trafią do nieba, a niedźwiedzie polarne usełnią stolec ronić pocznę, niźli ja Cię opuszczę".
*po niemiecku: ja wierna. Wymowa: ich troje

Biuro matrymonialne Szansa szympansa sprzedało nam dane kilku klientów. Jak się okazało, gwiazdy prywatnie to prawie całkiem normalni ludzie. Aha, jeśli chcecie spotkać się z Lulą czy Larą, radzimy na pierwszej randce nie spuszczać wzroku poniżej linii ust. Anonimowy członek redakcji [to nie ja, to Cubituss – przyp. Elektryczny] zapłacił za to górną jedynką



Piotr, 94-letni pracownik ochrony z Wąkiszewa, kolekcjonuje muszle

Dwugłos eggspertów

Nieznane gwiazdy życia publicznego kreślą portret osoby na podstawie obrazka przesłanego redakcji. Mówią Grażyna Podkład z grupy alternatywnie kontrkulturowej Polscy Artyści Współcześni (PAW) oraz Tomasz Raster, szef koła grafików komputerowych Ściemniający Phongiem.

GP: Autor ilustracji jest psychopatą! Prymitywna dosłowność i niewyszukana forma zmuszają odbiorcę do skłonienia się ku jedynie możliwej interpretacji. To niedopuszczalne! Sztuka współczesna winna pozostawić autonomię odbiorcy, pozwalając przypisać autorowi idee, o których ten nie miał pojęcia, tworząc dzieło.

TR: Autor ilustracji jest psychopatą! Tylko człowiek tępy nie korzysta ze zmiennoprzecinkowego formatu koloru i kanału alfa oraz oświetlenia anizotropowego. A mogła to być praca walcząca o główną nagrodę siódmej edycji konkursu niemłodych talentów Nadzieje Komputerowej Grafiki Grążelno 2003! ■



Dariusz J. Michalski

DLACZEGO STOS TRON • INTELIGENCI W TRAMPKACH



Napisaliśmy i wydaliśmy, wy wydaliście sąd o tym, jak napisaliśmy. Ten dział jest za mały, aby odpowiedzieć na wszystkie zgłoszone problemy, postulaty i zapytania. Zapraszam więc na forum (forum.top-secret.pl), gdzie odpowiadamy na bieżąco. Wszyscy, którzy zdemaskowali poprzednie listy jako podróbkę, wygrali figurkę kaczki szpitalnej. Nagrody wyślemy pocztą, która je zgubi

STARE NUMERY

Może udałoby się umieszczać na CD stare numery (w Adobe Acrobat Readerze czy czymś takim)? **Kat**

Planujemy to, ale najpierw trzeba rozwiązać kwestię praw autorskich. Gdy tylko nasze wydawnictwo stanie się ich właścicielem, udostępnimy je. Nad formatem jeszcze się nie zastanawialiśmy, ale PDF brzmi lepiej niż GIF.



OCZYMA DUSZY MOJEJ

Poziom tekstów podobno (sam jeszcze nie czytałem) jest żenujący, czyli napisany dla gościa, który umie tylko włączyć kompa i grać, z matmy wie tyle, by policzyć resztę w sklepie, o literaturze (jakiejkolwiek) wie tylko, że istnieje, a najczęściej używanym przez niego słowem jest zaczynające się na literę k. Wiem, że tak wygląda przeciętny Polak, ale czy to powód, żeby się do takiego poziomu zniżać? **Luk**

Quake IV podobno (sam jeszcze nie pograłem, grafiki z gry też nie ma, ale tak ludzie mówią) będzie rewelacyjny. Właściwie na podstawie tych informacji moglibyśmy przecież już napisać raport, werdykt, a nawet poradnik. Fantazji nam przecież wystarczy.
Ale tego nie zrobimy. Wolimy sami zobaczyć, pomacać i dopiero wtedy wydać opinię. Niekiedy miażdżącą, ale mającą podstawy. Wiemy, że wszyscy chcą przeczytać jak najwięcej o oczekiwanej grze, ale to nie powód, by się do takiego poziomu zniżać. Oczekujemy surowych ocen, ale tego, co robimy, nie tego, co kolega powiedział.



LIST MIESIĄCA

KASA CHORA

Słysząc zapowiedź nowego TS-U, wpadłem w zaciekawienie (może będę kupował pierwszą od dwóch lat gazetę?), ale patrząc na cenę, wpadłem w refleksję, czy warto. 2 CD = 15 zł... MOŻE KTOŚ BY QRCZE WYDAŁ GAZETĘ BEZ CD?! Za 15 zł mogę mieć 10-15 czystych CD, sześć piw czy 0,25 l... Jako że nie pracuję, środki pieniężne mam ograniczone, przy takiej konkurencji TS odpada. Czy nie mogłaby powstać wersja bez CD? **Luk (ten sam Luk)**

Drogi nie-czytelniku! W dzisiejszych trudnych czasach alokacja środków jest bardzo ważna. Pieniądza mało, pożądanych dóbr wiele. Z czegoś trzeba zrezygnować. Można z TS-U, ale po co? Zamawiając go w prenumeracie do 15 listopada, zapłacisz za 12 numerów 99 złotych, czyli 8,25 złotych za jeden! Zostanie Ci miesięcznie na cztery – sześć czystych CD, kilka kieliszków napoju sprzedawanego w butelkach 0,25 l lub dwa piwa z napiwkiem. A wersja bez CD jeśli będzie, to w prenumeracie.

KURACJA POGRUBIAJĄCA

100 stron to chyba jednak źdźbeko za mało... Nie dałoby się dołożyć przynajmniej 16 stron? Pewnie TS by podrożał, ale na dłuższą metę nie byłoby to aż takie złe? **Feldmarszałek Duda aka BrY**

Chcieliśmy sprawdzić, jak zostanie przyjęta nowa formuła pisma. Serwowanie komuś podwójnych flaków, gdy ma ochotę na golonkę, byłoby grubym nietaktem. Jeśli TS zostanie przez czytelników uznany za danie strawne, bądź pewien dokładki. A zmiana ceny? Nasze teksty są bezcenne, więc po zwiększeniu ich liczby cena pisma pewnie się nie zmieni.

PINGWINICZNE DEMONY

Może gdzieś przy końcu każdego numeru (okolice Varia i Techno) jedna lub dwie strony z pingwinem lub demonem na temat rozrywki pod wolno dostępnymi systemami operacyjnymi? Co prawda nie powstają pod nie jakieś superprodukcje, ale trafiają się prawdziwe perełki (grał z was ktoś kiedyś w Hunta?). **Łukasz Stelmach**

Jesteśmy miłośnikami przyrody, ale na stałe pingwinów nie wpuścimy – są zbyt chłodne. Co pewien czas będziemy jednak zaglądać, co się u nich dzieje. Opiszemy to w formie zbiorczych materiałów. Jesteśmy wszak pismem o grach na komputery PC, a nie o grach pod Windows.



RAPORT OBLĘŻONEJ MNIEJSZOŚCI

Inteligencja zarówno w Polsce, jak i na świecie to niedobitki, a ambitne próby wskrzeszenia jej to walka z wiatrakami, w związku z tym nie wiem, co z wami (nami) będzie i prenumeraty jeszcze nie zamawiam. Wiem tylko, że jeśli przestanie mi się podobać, to odejdę, a jeśli nie przestanie, to nie wiem, kto TS-A prócz (niemal) wyrżniętej w pień enklawy będzie czytał. **Jamie Kare**

Mam nadzieję, że zerżnięta, to jest wyrżnięta, enklawa będzie się powiększać. Że ktoś, kto jest na etapie oglądania obrazków i to bez podpisów, będzie się snobował na TS-A. No to Ty sobie pomarzyłeś, ja sobie pomarzyłem...



ZAPACH NOWOŚCI

Może to trochę dziwne, ale nie podoba mi się zapach nowego TS-U. Co gorsze, tak samo pachnie wasza konkurencja. Piszę to bardziej w formie refleksji niż prośby o zmianę. Może po prostu częściej będę zabierał TS-A na kibelek. **YottaEL**

Dotąd dbaliśmy jedynie o stronę wizualno-merytoryczną. Pomyślimy o skropieniu numerów ekstraktem z sandałowca lub w ostateczności z sandała jednego z członków redakcji. Zgadzam się, że zabranie TS-U w ustronne miejsce zmieni jego zapach, ale jeśli nowy Ci się bardziej spodoba, nie będę miał najlepszego zdania o Twym guście.

ZAWŁASZCZANIE LEGENDY • W POSZUKIWANIU UNDERGROUNDU

PODSTĘP CZY POSTĘP

Chciałbym wyrazić swoje zdanie o nowym TS-IE. Otóż sądzę, że podszywanie się pod tak znany i tkwiący w świadomości graczy tytuł jest kantowaniem czytelników. To nie fair – nie ta ekipa, nie to pismo, nie ten klimat.
Kolejny międzynarodowy koncern chce sprzedać kolejną komercję. Podobnie jak CDA – tamci sprzedali się, ale od początku nie mieli żadnych aspiracji, żeby być qltowym czasopismem, więc nie mieli nic do stracenia. A tu – fe, panowie! Ktoś wyłożył kasę za tytuł i już kosimy szmal bez względu na to, co będzie w środku. Jedziemy na tym, co było kiedyś – na prestiżu, renomie, tradycji.
Andrzej Antoniak – długoletni czytelnik TS-U

Od lat trzydziestych ubiegłego wieku dziesiątki milionów ludzi kupiły Volkswagena zwanego Garbusem i uważały go za doskonały, kultowy samochód. Do końca lat dziewięćdziesiątych trwała jego produkcja w Meksyku, po czym jej zaprzestano. Miłośnikom pozostały auta używane.
Kilka lat temu Garbus powrócił. The New Beetle, choć jest lekko garbaty, to już nie ten znany wszystkim kultowy samochód ze słabym, głośnym silnikiem i ciasnym, blaszanym wnętrzem. Stworzono nowe auto. Nawiązujące do legendy, ale wyposażone we wszystkie zdobycze techniki. Zbrodnia? Niektórzy nazywają to postępem.



SOLIDNA ROBOTA

Pudełko z płytą przyklejone jest zbyt mocno! Gdy próbowałem je odczepić i zobaczyłem, że okładka się drze, po raz pierwszy w życiu rozpakowałem płytę „na okładce" i przyciąłem celofan do rozmiaru taśmy klejącej. Możecie czuć się zaszczyceni, bo żadne inne pismo nie cieszy się u mnie takimi względami. Najlepiej zamiast taśmy użyć jakiegoś żelo-glutowatego kleju, by odrywanie płyty przestało być problemem. **ninail**

Twoje wysiłki napawają nas dumą, ale rzecz wymaga wyjaśnień. Dystrybucja wyłącznie z miesięcznikiem TOP SECRET – taki napis widnieje na każdej dołączanej do naszego miesięcznika płytce. W drukarni, gdzie płytki są przytwierdzane do pisma, przywiązują duże znaczenie do słowa drukowanego. W końcu z tego żyją. Wstrzeliwanie kołków i nitowanie uznali za solidniejsze spojenie niż klej, ale ostatecznie zrezygnowali przez wzgląd na estetykę produktu finalnego. Sprawa została już uzgodniona i tym razem płytka nie powinna stawiać oporów.



KOMUNISTYCZNY SERIAL

Jedna strona głupot nie najwyższych lotów oraz marny felieton o wymowie brazylijskich seriali lub jak kto woli komunistycznego bełkotu w stylu „pragnę...." czy „chcielibyśmy, aby...." to o wiele za mało, przynajmniej jak dla mnie. Macie przecież poważnego konkurenta o wyrobionej marce, a prawie wcale się od niego nie odróżniacie. **Ratsirtt**

To miłe, że uważasz teksty konkurentów za równie beznadziejne jak nasze. Już w pierwszym numerze im dorównaliśmy. Teraz pozostaje nam wyprzedzić peleton. Cieszę się też, że nawiązałaś do brazylijskich seriali po kilkaset odcinków i komunizmu, który u nas trwał 50 lat – tego sobie życzymy.
Styl „pragnę...." czy „chcielibyśmy, aby....", który nazwałeś bełkotem, był dość naturalny – wznawiając pismo po tak długiej przerwie, chcieliśmy wyjaśnić, o co walczymy, dokąd zmierzamy. Kolejne felietony przyniosą już komentarz rzeczywistości i o to Ci zapewne chodzi.

WYKOP

Proponuję zainteresować się na łamach pisma undergroundową sceną gier PC (na przykład gierką pod tytułem SOLDAT). Zacznijcie poszukiwania od strony GameDesignPL oraz jej Forum (warsztat.pac.pl), a później gdzieś dalej :) **Shyha**

Zrobiliśmy spory wykop na tyłach biura, ale znaleźliśmy tylko rurę ściekową o przekroju 160 mm, kable telefoniczne (niestety porwały się w trakcie prac), mały skarb templariuszy oraz trzy groby jamowe Gotów datowane na pierwszy wiek naszej ery. Żadnej sceny. Na pocieszenie dodam, że od następnego numeru pojawi się kącik (tak mały, że jednoramienny), w którym znajdą się opisy modów do gier i informacje o najlepszych produkcjach niezależnych oraz freeware. Dział będzie miał charakter newsowy.



WYKRYWACZ MIN

Nie dawajcie dwugwiazdkowych gniotów – szkoda miejsca, chyba że gra była zapowiadana na cud, a nim się nie okazała. **Yaro**

Większość gier zapowiadana jest na cud. Pracują nad tym specjaliści od marketingu, którzy biorą za to pieniądze. Szerzej o tym zjawisku pisze Martinez na stronie 98. My zaś bierzemy się za oddzielanie ziarna od plew. Oczywiście wolimy grać w przeboje, ale nie chcemy gracza zostawiać w sklepie sam na sam z grą, o której nie słyszał. Opis na pudełku największego gniota i tak zawsze mówi, że to gra nowatorska, napakowana akcją, wstrząsająca i przełomowa. My powiemy, dlaczego taka nie jest. Czytelnik nie musi ulegać naszej argumentacji, ale powinien ją znać, nim wyda swoje ciężko uskrobane pieniądze.



KASANDRA

Pragnę ostrzec, że wasze dni są już właściwie policzone, bowiem każdy magazyn, do którego pisałem list, padał w przeciągu trzech miesięcy. Być może ma to jakiś związek z tym, że zwykle w tych listach biłem na alarm, ostrzegałem i zaklinałem. Ba, raz nawet napisałem list do pewnej redakcji, by spytać się, czy to prawda, że zbankrutowali. Niemniej jednak tym razem nie piszę, by wieścić czyjś koniec, wiec może ocalejecie. **Zegarmistrz**

Szefostwo wydawnictwa podczas konstruowania biznesplanu TS-U nie wzięło pod uwagę, że do nas napiszesz. Tyle wysiłku na marne! W grudniu znikamy, no chyba że przypadkiem ocalejemy. Tylko nie alarmuj, nie ostrzegaj i nie zaklinaj. A w szczególności nie pytaj, czy zbankrutowaliśmy! Sugeruję nieśmiało, żebyś popisał trochę listów do konkurencji.



LIKWIDATOR

Rażące są podpisy pod screenami. Jeśli nie będą śmieszne lub celne – zlikwidować. **The Red**

Tak jest! Zlikwidujemy podpisy wraz ze zdegenerowanymi podpisorobami, którzy nie dostarczają produktu najwyższej jakości. Najpierw jednak, zgodnie z procedurą likwidacji, musimy zbadać istotę zjawiska: jaką siłę rażenia powinny mieć podpisy, by stały się śmieszne lub celne? Należy też ustalić, w którą część czytelnika powinny trafiać: wpadać w oko, strzelać do głowy, trafiać w gusta, a może tylko iść na rękę.

PROMOCJA: GRUDZIEŃ Z TS-EM ZACZNIE SIĘ JUŻ 29 LISTOPADA

Zawartość listopadowego numeru udało nam się przewidzieć w stu procentach. Zachęceni sukcesem przedstawiamy nasze śmiałe zamierzenia na grudzień

RAPORT

Przyjrzymy się Chrome'owi, nowej polskiej produkcji, która ma szansę odnieść sukces na skalę światową. To strzelanina FPP, która na pierwszy rzut oka przypomina słynne Halo z Xboxa. Na podstawie kilkupoziomowej bety sprawdzimy co przypomina na drugi.
Zobaczymy również, jaki typ zachowania promuje gra. Czy lepiej skoczyć w tłum wrogów i poszatkować ich seriami z karabinu maszynowego, czy też może schować się i poczekać, aż przeciwnicy się oddalą? Autorzy zapowiadają wyjątkowo realistyczne odwzorowanie fizyki pojazdów – przetestujemy to. Ciekawi też jesteśmy systemu dodawania implantów, dzięki którym rozwiniemy umiejętności naszego bohatera.



TAPETA

Obrazki z Colin McRae Rally 3 urzekły nas. Samochody wyglądają idealnie, a krople deszczu na przedniej szybie Forda Focusa rozpryskują się jak prawdziwe.
W trzeciej części tej najlepszej rajdowej serii wreszcie wcielimy się w samego mistrza McRae i spróbujemy zdobyć rajdowe mistrzostwo świata w długiej serii wyścigów. Model uszkodzeń ma być realistyczny jak nigdy dotąd, podobnie jak ich graficzne odwzorowanie.
W następnym numerze pokażemy najlepsze ilustracje z gry rajdowej, która wyprzedzi całą konkurencję bez wysiłku, nawet nie piszcząc oponami. Początek nowego sezonu w przyszłym roku.



Ford Focus w nowym Colinie ma wyglądać jak prawdziwy. I tak samo rozpadać się na części

WERDYKT



Rosyjscy żołnierze mogą zaświadczyć, że Cate to wystrzałowa dziewczyna

No One Lives Forever 2 zapowiadał się znakomicie. Sprawdzimy, czy twórcy spełnili obietnice, które szczegółowo przedstawiliśmy w Raporcie.
W **FIFIE 2003** skopiemy piłkę i tyłki naszych przeciwników. Opowiemy o tym, jak nam było i zdradzimy, czy panowie z Electronic Arts strzelili do bramki przeciwnika czy do własnej.



Skład Polski jest nieaktualny, a Tomasz Iwan wygląda jak Euzebiusz Smolarek

PORADNIK

Przebijanie się przez mrozy Icewind Dale'a II ułatwi nasz szczegółowy poradnik. Dokładnie opiszemy sposób ukończenia całej przygody, ale to nie wszystko. Dla odniesienia sukcesu ważny jest odpowiedni dobór członków drużyny, dlatego też drobiazgowo przeanalizujemy kilka składów gwarantujących powodzenie, wytkniemy ich małe wady i potwierdzimy wielkie zalety. Gra naszpikowana jest trudnymi przeciwnikami, dlatego opiszemy najefektywniejsze taktyki bitewne. Opowiemy o błędach w grze, dzięki którym... niespodziewanie staje się ona łatwiejsza. Przyjrzymy się najlepszym magicznym orężom i pancerzom, opowiemy o najbardziej przydatnych czarach i zaklęciach. Z nami nie zamarzniecie!



STOPKA REDAKCYJNA

TOP SECRET 2xCD-ROM

pierwszy polski magazyn o grach założony w 1989 roku

Redaktor naczelny:
Aleksy Uchański Alex
Redaguje zespół:
Marek Bartosiewicz
Wiktor Cegła
Jakub Kowalski Cubituss (red. meryt.)
Dariusz J. Michalski Sir Haszak (red. meryt.)
Michał Nowakowski Elektryczny (red. meryt.)
Krzysztof Papliński Banan
Marcin Perłowski Pereuka (grafika)
Kamil Ruszkowski RooS (webmaster)
Wojciech Setlak Zgredaktor (z-ca red. nacz.)
Maciej Simiński Simson
Marta Stanisławczyk Tweetuch (grafika)
Romuald Wawrzyniak (CD-ROM)
Jacek Wesołowski Zillameth
Piotr Wojtania Chowaniec (CD-ROM)
Tadeusz Zieliński Zooltar
Korekta:
Maria Lipszyc
Redaktor techniczny:
Marcin Góral Lobo
Projekt graficzny:
Piotr Grzybowski, Piotr Piecko,
Jürgen Thies, Marta Stanisławczyk
Adres redakcji:
TOP SECRET
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
Http: www.top-secret.pl
E-mail:
tajne@top-secret.pl
Telefon:
(0 prefiks 22)
608 41 13
Faks: (0 prefiks 22)
608 42 93
Prenumerata
przez internet
(cały świat) www.ruch.pol.pl
Egzemplarze archiwalne tel. 608 40 02

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
członek Izby Wydawców Prasy
i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
Adres:
02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181,
Ochota Office Park
Recepcja tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa:
Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny:
Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy:
Marcin Przasnyski Martinez
Dział Reklamy:
Dominik Tzimas (Dyrektor),
Piotr Roszczyk, Cezary Żelazowski
tel. 608 41 15/18
Dział Public Relations:
Marzena Daszkiewicz
(Dyrektor) tel. 608 41 02,
Aneta Pacuszka tel. 608 41 79
Dział Promocji:
Agnieszka Kamola (Dyrektor) tel.
608 40 66, Dariusz Kołtko tel. 608 42 63
Sponsoring:
Marianna Dąbkowska tel. 608 41 76,
Blanka Muraszew tel. 608 40 88
Dział Prenumeraty:
Łukasz Szmigrodzki tel. 608 42 06
Dział Kolportażu:
Janusz Snarski (Dyrektor) tel. 608 40 01
Produkcja:
Elżbieta Garncarczyk
(Dyrektor) tel. 608 41 44
Księgowość:
Janusz Bąk tel. 608 40 30
Druk:
WINKOWSKI Sp. z o.o., Piła
tel. (067) 212 76 16

TWÓRCÓW GIER ODGRADZA OD ŚWIATA ŻYWY MUR

PRasowe PRzeboje

W redakcyjnej pracy na co dzień kontaktujemy się z rzecznikami prasowymi. Kosztuje to dużo nerwów, daje niewiele. Lepiej byłoby rozmawiać z twórcami gier

Pamiętam jak dziś szokującą przygodę, która przydarzyła mi się parę lat temu w Londynie. Był rok 1994 albo 1995, oczywiście targi ECTS, stoisko Bullfroga i rozmowa z panią Cathy Campos. Atmosfera euforii, bo bullfrogowski Magic Carpet zdobył właśnie tytuł Gry Roku, więc będąca u szczytu powodzenia firma ogłosiła hurtem cztery nowe projekty, każdy na enginie Magic Carpeta. Siedliśmy przy stoliku i zamieniliśmy się w słuch, a słodka Cathy włączyła nadawanie. Hi-Octane będzie świetny, Gene Wars będzie genialny, Indestructibles będzie rewelacyjny, a Magic Carpet 2 będzie boski! Udało mi się zadać parę pytań, ale Cathy nie chciała rozmawiać o particlach, mgle ani słabej grywalności Syndicate Wars. Chcieliśmy dowiedzieć się więcej, ale obiecała tylko wysłać screeny, gdy się pojawią. Nie pamiętam już dobrze, czy pomyliła strategię turową z real-time'ową czy renderowanie z prerenderowaniem. Z uśmiechem wyprosiła nas, bo kolejka rozentuzjazmowanych dziennikarzy rosła. Gdy opuszczałem stoisko, w mojej słowiańskiej głowie zaczęło kiełkować straszliwe podejrzenie: czyżby oni nie do końca znali się na grach?!

Kiedy warsztat artysty staje się fabryką, a rutyna wypiera entuzjazm, znużeni twórcy chowają się za plecami ignorantów

Przez lata podejrzenie zamieniło się w bolesny pewnik. Ta ogromna machineria produkująca i sprzedająca gry pełna jest ludzi, którzy o przedmiocie swej pracy pojęcie mają blade. Dopiero gdy udało się dotrzeć do samego twórcy czy programistów, zaczynała się konkretna rozmowa. Po co więc taka niewygodna narośl w postaci ludzi nieprzygotowanych, nie kochających gier tak mocno jak my?

Na tle kolegów Cathy i tak prezentowała niezły poziom. Bez trudu przypominam sobie cielęce oczy głównych PR-ów różnych firm pytanych o szczegóły techniczne, tajniki fabuły czy detale wyposażenia bohaterów ich najnowszych gier. Często nie potrafili wykrztusić ani słowa ponad formułki z ulotek reklamowych. Targi były dla nich torturą, bo w konfrontacji z dociekliwymi entuzjastami przegrywali sromotnie. Nie ich wina, przecież większość gier to dla nich nie rozwiązana zagadka.

Ale nie zawsze i nie wszędzie było źle. Mniejsze firmy, takie jak na przykład Impressions Software, na początku w ogóle nie zasłaniały się PR-ami. Dociekliwym fanom z plakietkami prasowymi osobiście stawiali czoła główny projektant David Lester i główny programista Simon Bradbury. Później ambitną firemkę kupiła Sierra, schowała obu jegomościów gdzieś na zapleczu i pogawędki się skończyły. Fajnie gadało się też z ludźmi z Team17 i z załogą Blue-Byte'a. Obie firmy już dawno zostały wchłonięte przez gigantów, a dziennikarzom znów zostali PR-owcy, raz lepsi, raz gorsi. Zazwyczaj gorsi.

Duże i małe firmy wynajmują rzeczników do obsługi prasy, żeby rojący się dziennikarze nie przeszkadzali w pracy. Programiści nie mają czasu ani najczęściej ochoty, żeby rozmawiać z każdym z osobna (targi ECTS odwiedza przynajmniej kilka tysięcy pismaków). Poza tym sprawny PR załatwi przy tej okazji swoje interesy: lepsze oceny, więcej notek na temat gry, może jej tytuł na okładce. Im chodzi o to, by dużo (i jak najlepiej) pisano o ich produktach. Nam chodzi o to, żeby dotrzeć do sedna sprawy, dowiedzieć się konkretów i poszukać dziury w całym. Te interesy są nawet zbieżne, gdy chodzi o dobre gry. Ciekawie się robi wtedy, gdy na tapecie są produkty słabe. PR-owcy nadmiernie zabiegają o wsparcie redakcyjne, a niewdzięczna prasa bezlitośnie niszczy knoty. Wtedy okazuje się, kto był sprytniejszy: dziennikarz, który wybłagał betę, obiecując złote góry, a potem postawił jedną gwiazdkę, czy PR-owiec, który słabej grze załatwił niebotyczne „osiem na dziesięć".

Czy jednak można wiele wymagać od ludzi, do których obowiązków służbowych należy upijanie tydzień w tydzień dziennikarzy z brytyjskich pism i załatwianie życzliwych wzmianek na łamach? Natrętni i dociekliwi dziennikarze z Europy Wschodniej to dla nich prawdziwe skaranie boskie. Większość PR-ów raz na rok zmienia miejsce pracy, bo cykl produkcyjny gry rzadko jest krótszy niż dwa lata, a powtarzanie w kółko tego samego szybko brzydnie.

Dzięki Bogu internet działa bez zarzutu, więc dostępu do screenów nikt już nie blokuje, a witryny i fora producentów gier dostarczają więcej smakowitych szczegółów niż jakakolwiek informacja prasowa. Ale nadal nie ma nic cenniejszego, niż dorwać się do grywalnej wersji, bo wtedy widać wszystko.

Fani Bullfroga wiedzą, że wyścigi Hi-Octane były krótkie i nieudane, Gene Wars okazało się porażką, Indestructibles w ogóle nie było, a Magic Carpet 2 budził mnóstwo zastrzeżeń. Wypalił tylko jeden projekt ogłoszony w owym czasie przez Bullfroga, wówczas jeszcze bez nazwy. Cathy opowiadała obrazowo o RPG postawionym na głowie: komputer steruje bohaterami udającymi się do lochu po skarb, a gracz stara się ich wypędzić, używając pułapek i nasyłając potwory. Tak narodził się Dungeon Keeper, ale aby oczarować dziennikarzy, Cathy pokazywała piękne refleksy świetlne generowane na oślizgłych kamieniach przez lecącą kulę ognia. Dla nas bardziej liczyła się fabuła, ale o nic więcej nie dało się wtedy dopytać, zaś Peter Molyneux nie był dostępny dla prasy. Dzień jak co dzień, artykuł napisać trzeba.

PS Zainteresowanym pokręconą historią wspomnianej powyżej gry Indestructibles (znanej również pod tytułem MIST, czyli My Incredible Superheroes Team) polecam następujące linki:
www.sharkygames.com/games/articles/dead_games/2.shtml
pc.ign.com/articles/084/084085p1.html



fot. Panache PR. Publikacja zdjęcia za zgodą zainteresowanej

Cathy ma w głowie poukładane, cały czas profesjonalnie zajmuje się PR-em i marketingiem. Pod szyldem Panache PR pracuje między innymi dla Electronic Arts, Criteriona i Lionheada. Nieraz udowodniła, że potrafi skutecznie nagłaśniać gry